

**İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**AGONOGRAFİ:  
VIDEO OYUNLARI VE MİMARLIK**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ  
Memduh Can TANYELİ  
(502081025)**

**Tezin Enstitüye Verildiği Tarih : 06 Mayıs 2011  
Tezin Savunulduğu Tarih : 09 Haziran 2011**

**Tez Danışmanı : Prof. Dr. Arzu ERDEM (İTÜ)**

**Diğer Jüri Üyeleri : Doç. Dr. Bülent TANJU (YTÜ)  
Doç. Dr. Arda İNCEOĞLU (İTÜ)**

**HAZİRAN 2011**



*Gordon Freeman'a, Niko Bellic'e ve de Komutan Shepard'a,*



## ÖNSÖZ

Sanal mekanlarda, yüzlerini hiç görmediğim, çoğu zaman gerçek adlarını bile bilmediğim insanlarla ve de kendimi gerçek olduklarına inandırdığım kurmaca karakterlerle geçirdiğim binlerce saatten sonra, sanırım tezimin gerçekten de video oyunları ile ilgili olması gerekiyordu. Neslimin video oyunları ile olan tanışıklığı, çocukluk senelerine kadar uzanıyor. Kendisi gibi yeni doğan bütün medyaların aksine, hedef kitlesi öncelikli olarak “çocuklar” olagelmiş olan oyunlar, ne kadar büyüseler ve de gelişseler bile bu yaftadan kurtulamıyorlar. Oyunların, çocuk olarak deneyimlediğimiz lüzumsuz eğlence araçlarının ötesinde bir bakış açısını da hakettiğini anlatmak, umarım bu gibi kuramsal çalışmalar sayesinde mümkün olacaktır.

Haziran 2011

M. Can Tanyeli  
(Mimar)



## İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
ÖNSÖZ.....	v
İÇİNDEKİLER.....	vii
KISALTMALAR.....	ix
ŞEKİL LİSTESİ.....	xi
ÖZET.....	xiii
SUMMARY.....	xv
<b>1. GİRİŞ.....</b>	<b>1</b>
<b>2. KAPSAM.....</b>	<b>11</b>
<b>3. OYUNCU VE OYUNBAZ.....</b>	<b>17</b>
3.1 Tekinsizlik.....	20
3.2 İnançsızlığın Askıya Alınması.....	30
3.3 İmersiyon.....	37
<b>4. OYUNMEKAN VE OYUN MEKANI.....</b>	<b>45</b>
4.1 Construct ve Limbo.....	46
4.2 “Oyun” ve “Piyas”.....	51
4.3 Agon.....	59
<b>5. ANLATI ÖLÇEĞİ.....</b>	<b>67</b>
5.1 Anlatı Ölçeğinin Yapısı.....	67
5.2 Sıfır Anlatı, Statik Anlatı, Serbest Anlatı, Ortak Anlatı, Mecburi Anlatı ve Tam Anlatı.....	88
<b>6. SONUÇLAR.....</b>	<b>103</b>
6.1 Agonografi.....	103
6.2 Sonuç: Oyunlar ve Mimarlık.....	118
<b>KAYNAKLAR.....</b>	<b>121</b>



## **KISALTMALAR**

<b>AC:B</b>	: Assassin's Creed: Brotherhood
<b>CoD</b>	: Call of Duty
<b>FPS</b>	: First Person Shooter
<b>GTA</b>	: Grand Theft Auto
<b>GZS</b>	: Gerçek Zamanlı Strateji
<b>HUD</b>	: Heads-up Display
<b>L4D</b>	: Left 4 Dead
<b>MMORPG</b>	: Massively Multiplayer Online Role-playing Game
<b>MW</b>	: Modern Warfare
<b>RPG</b>	: Role-playing Game
<b>RTS</b>	: Real Time Strategy
<b>RYO</b>	: Rol Yapma Oyunu
<b>SMB</b>	: Super Meat Boy
<b>STS</b>	: Sıra Tabanlı Strateji
<b>TBS</b>	: Turn Based Strategy
<b>TPS</b>	: Third Person Shooter
<b>WoW</b>	: World of Warcraft



## ŞEKİL LİSTESİ

### Sayfa

Şekil 2.1 : Oyun medyası grafiği.....	12
Şekil 3.1 : Call of Duty: Modern Warfare 2 – “Burger Town”.....	23
Şekil 3.2 : Homefront’ta gerçek marka kullanımı – Lumber Liquidators, parke ve yer kaplama mağazası.....	23
Şekil 3.3 : Call of Duty: Modern Warfare 2 – White House.....	25
Şekil 3.4 : Crysis 2 – New York City.....	28
Şekil 3.5 : Grand Theft Auto IV – “Liberty City”.....	28
Şekil 3.6 : Grand Theft Auto IV – “Times Square”.....	30
Şekil 3.7 : Left 4 Dead – duvar yazıları.....	32
Şekil 3.8 : Left 4 Dead – çarşafı örtülü cesetler.....	32
Şekil 3.9 : Mass Effect 2 – Samanyolu Galaksisi haritası.....	35
Şekil 3.10 : Mass Effect 2 – “Illium” gezegeni.....	36
Şekil 3.11 : Call of Duty: Black Ops.....	40
Şekil 3.12 : Super Meat Boy.....	41
Şekil 3.13 : Oyuncu, ortam, hikaye, oynanış ve “lore”.....	43
Şekil 4.1 : The Matrix – Morpheus, Neo’ya “construct”ı anlatıyor.....	47
Şekil 4.2 : Inception – Cobb ve Ariadne “rüya mekanı” içindeler.....	48
Şekil 4.3 : Inception – Cobb ve Ariadne “limbo” içindeler.....	50
Şekil 4.4 : Quake 3 Arena.....	53
Şekil 4.5 : Counter-Strike: Source.....	53
Şekil 4.6 : EVE: Online.....	55
Şekil 4.7 : John McIntosh’un tasarladığı, 4D Maze.....	60
Şekil 4.8 : Portal 2 – “Motel odası” yolculuğu.....	62
Şekil 5.1 : Mirror’s Edge.....	69
Şekil 5.2 : Mirror’s Edge – kırmızı renk ile “kodlanmış” nesnelere.....	71
Şekil 5.3 : Half-Life 2 – Oyuncunun açamadığı bir kapı, “açılırken”.....	75
Şekil 5.4 : Half-Life 2 – Oyuncuyu denizde bekleyen “tehlike”.....	77
Şekil 5.5 : Red Faction: Guerilla.....	82
Şekil 5.6 : Ultima 6 – “Lord British” uyurken.....	84
Şekil 5.7 : Elder Scrolls IV: Oblivion.....	85
Şekil 5.8 : Max Payne – “Bullet time” zaman yavaşlatma mekaniği.....	92
Şekil 5.9 : Battlefield: Bad Company 2 – Oyunun yıkım mekanikleri.....	92
Şekil 5.10 : Half-Life 2, Episode 2 – Son savaş sahnesi.....	97
Şekil 5.11 : Call of Duty 4: Modern Warfare – “Crew Expendable”.....	98
Şekil 5.12 : Call of Duty 4: Modern Warfare – “Crew Expendable”.....	99
Şekil 5.13 : Heavy Rain – “Hızlı tepki eylemi”.....	100
Şekil 5.14 : Mass Effect 2 – Diyalog.....	101
Şekil 5.15 : Anlatı Ölçeği.....	102
Şekil 6.1 : Left 4 Dead – “No Mercy”, ilk bölümde “mutfak”.....	106
Şekil 6.2 : Left 4 Dead – “No Mercy”, ilk bölümde “sokak”.....	108

## Sayfa

<b>Şekil 6.3</b> : Left 4 Dead – “No Mercy”, son bölüm.....	109
<b>Şekil 6.4</b> : Left 4 Dead 2.....	111
<b>Şekil 6.5</b> : Team Fortress 2 – Karakterler.....	111
<b>Şekil 6.6</b> : Quake 3 Arena – “The Longest Yard”.....	114
<b>Şekil 6.7</b> : Assassin’s Creed: Brotherhood – Colosseum.....	115
<b>Şekil 6.8</b> : Half-Life 2: Lost Coast – Oyunun “arenası”.....	117

## AGONOGRAFİ: VIDEO OYUNLARI VE MİMARLIK

### ÖZET

Bu çalışma, elektronik ortamda (bilgisayar ve oyun konsolu) deneyimlenen FPS ve TPS türünde oyunların görsel, mekansal ve mekaniksel incelemelerini yaparak, oyuncuların deneyim süreçlerini belirleyen değişkenleri ele almaktadır. Tezde, birbirinden farklı türlerde oyunları geniş kapsamlı bir değerlendirme amacıyla ele almaktansa, oyuncunun sayısal ortamdaki deneyimi ile gerçek dünyadaki mekan kullanımlarının karşılaştırmalarında rahatlık sağlaması adına, avatarlar ve dinamik kamera açıları ile oynanan oyunlar tercih edilmiştir. Tezin kapsamında video oyunları, mimarlık pratiğiyle yapılacak karşılaştırmalara olanak tanınması açısından, karşılaştırmalı teorik okumalara izin veren, üç boyutlu ve de serbestçe gezilebilir mekan tasarımlarının hakim olduğu örneklerle sınırlandırılmışlardır. Kullanıcı, ürün ve ürünün çalışma prensiplerini kapsayan bu değişkenler, kullanıcının zihinsel ve fiziksel üretimi ve oyun üzerindeki hakimiyeti öngörülerek tartışılmışlardır. Tez, oyuncuyu bir “son kullanıcı” pozisyonunun yanı sıra, oyunun anlamlandırılabilir bir ürün olarak değerlendirilmesini sağlayabilen tek kişi olarak, yani “son üretici” olarak da tanımlar. Diğer medya üretim biçimlerinden bu özellikleri sayesinde ayrılan oyunların tasarım ve üretim süreçleri, “agonografi” isimli yeni bir bilgi alanı altında toplanarak kavramsallaştırılmıştır. Bu bilgi alanının isimlendirilmesi ve kuramsal olarak açıklanması aşamasında, Wark, Frasca ve Aarseth gibi kuramcılarının düşünceleri dikkate alınmış ve öne sürdükleri iddialar üzerinden eleştiriler ve öneriler ile karakterize olan bir tartışma yürütülmesi hedeflenmiştir. Agonografik bilgi alanının kuramsal açımları, mimarlık bilgi alanı ile yapılacak karşılaştırmalar göz önünde bulundurularak tartışılmıştır. Tezde, mimarlık pratikleri ve kuramlarına öncelik tanıyarak, oyun medyasının içeriğini, mimarlık tartışmalarına hizmet edecek bir üslupla parçalamaktansa, oyunların yapısal özelliklerinin incelenmesine ve bu özelliklerin oluşturulması sırasında mimarlık bilgi alanlarının nasıl bir rol oynayabildiğini anlamaya yoğunlaşmıştır. Çalışmanın sonunda, hem mimarlık pratiklerinin hem de oyun tasarım pratiklerinin, birbirilerinden faydalanabilen, ancak birbirlerini kapsamayan, kendi içlerinde tutarlı ve de özgün bilgi alanlarına işaret ettikleri gözlemlenmiştir.



## **AGONOGRAPHY: VIDEO GAMES AND ARCHITECTURE**

### **SUMMARY**

This study discusses the gaming experience of players, by investigating the visual, spatial and mechanical aspects of FPS and TPS games in computers and gaming consoles. In this study, rather than investigating and evaluating in extent the different genres and styles in video gaming, in order to achieve success in defining the similarities and breaking points between digital spatiality and real world architecture, games that allow players to use avatars and dynamic camera angles are selected as subjects. As the objective of this thesis is to form an analogy between games and architectural practices, the scope of this study is limited to games which allow theoretical spatial examinations, and feature 3D spaces in which free roaming is possible. This study positions the user not only as the “end user”, but also as the only person with the ability to define the medium as a meaningful product – the “end creator”. Aspects such as, the user, the product and the principle mechanisms of the products are discussed in accordance with the mental and physical activity of the user. The production of these aspects are conceptualized, as they are gathered under a newly formed field called “agonography”. While christening and theoretically clarifying this new field, the studies of important theoreticians such as Wark, Frasca and Aarseth are evaluated and the study aims to discuss their assertions by criticizing and rethinking. The construction of this field is executed with the idea of a comparison between this field and the field of architecture in mind. However, the main purpose of this study is not dissecting the contents of the gaming medium for creating and architectural discourse. This study aims to understand the contents of the gaming medium in full extent, in order to determine how architectural practices and theories may play roles in their design. At the end of this study, it has been observed that both game design practices and architectural design practices are fields which utilize each other, while remaining individually consistent and noninclusive of each other.



## 1. GİRİŞ

Oyunlar, ilginç eserler. 90ların ortalarına doğru, bilgisayarların ve oyun konsollarının her geçen gün “logaritmik bir grafik çizerek” artan işlem kapasitelerinin henüz açıkça hissedilmediği senelerde, giderek ivme kazanan bu gelişim sürecine en fazla ön ayak olan etmenin de elektronik oyun sektörü olduğu gerçeği pek anlaşılmıyordu. Veya belki de anlaşılmasına rağmen, günümüzde elektronik oyun sektörünün taşıdığı önemi taşıyacağına dair pek de ipucu yoktu. Yanlış anlaşılmasın; dijital oyun sektörünün o ana kadar üretmiş olduğu eserler hiç de ucuza mal edilmiyorlardı. Bilgisayar ve konsol oyunları üretimi, yatırım maliyeti hiç de düşük olmayan, yoğun mesleki tecrübe, yaratıcı düşünce gerektiren ve geçtiğimiz yirmi senede de birçok firmanın kepenk indirmesine sebep olacak ciddiyette riskler barındıran bir sektördü. Ama yine de, oyunlar üzerine zamanında yazılıp çizilenlerin ya sektörün içinden doğan ve doğrudan son kullanıcıya odaklı efervesan bir medyadan (oyun incelemeleri/ön incelemeleri, “walkthrough”lar ve rehberler) ya da elektronik oyun kültürüne sosyal değerlendirme amacıyla yaklaşırken yolunu şaşırarak ve alana dair bilgisini kısıtlı bir kitle, basitleştirilmiş bir kategorizasyon ve sınırlandırılmış zaman çizgisi kullanarak edinen bir yazıdan ibaret olduğu su götürmez bir gerçektir.

Sözgelimi, bilgisayar oyunlarında işlenen şiddetin oyuncular –herkesin hatalı bir biçimde inandığı üzere, sadece çocuklar– üzerindeki etkisinin incelenmesi, şiddetin içeriğinin ve temsil ettiklerinin incelenmesinden önce geliyordu. Oyun mekaniklerinin üretimi üzerine yapılan çalışmalar da, o mekaniklerin salt üretiminden ve bilgisayar ve konsol oyunlarını konu alan popüler dergilerdeki üstünkörü incelemelerden ibaretti. Hareketli görüntüyle çok yönlü bir iletişim kurma eyleminin tasarımı ve pratiği, aldıkları eğitimin öngörmediği koşullarda, aynı eğitimin irdelemediği amaçlara hizmet eden, farklı mesleki alanlardan devşirilmiş kişilerce uygulanıyordu. Hiçbir kabulü, formülü ve kemikleşmiş yaklaşımı bulunmayan oyun tasarımı alanının pratisyenlerini yetiştirmek için kurulmuş bir eğitim kurumu bile mevcut değildi. Kendi kendini icat etmekle meşgul olan bu mesleki çevre içinde gerçekleşen üretime katılacak aktörlerin adam akıllı

yetiştirilmesi ve oyun tasarımı üzerine uygulama eğitimlerinin verilmeye başlanması için seneler geçmesi gerekti. Ancak yine de, eğitimin içeriği de, aynı yazın konusunda olduğu gibi, ihtiyaca hizmet eden bir formata bürünmüştü. Texas'taki Guildhall gibi bilgisayar ve konsol oyunu tasarımı üzerine eğitim veren özel okullar sadece ve sadece giderek genişleyen elektronik oyun sektörü için daha hızlı pratisyen yetiştirmek üzere açıldılar. Bu sebeplerden ötürü tezin amacı, öncelikle oyunları kuramsal olarak anlamaya yöneliktir.

Oyunlar, büyüleyici eserler. Güncel teknolojik imkanları sonuna kadar sömüren günümüz oyunlarını inceleyen herhangi bir kimse, görsel gerçekçilik ve sinematografik kalite konusunda müthiş başarılar yakalandığını kabul etmekte güçlük çekmeyecektir. Derinlemesine yapılacak bir çalışmanın kanıtlayabileceği de şudur: oyuncular tarafından “tutulmuş” ve eleştirmenler tarafından yüceltilmiş bir oyun, senaryo, konu anlatımı, karakter tasarımı, mekan tasarımı, kurgu, oyun mekanikleri, görsel efektler, ses kurgusu ve müzik alanında üstün başarı göstermiş demektir. Ancak günümüz oyunlarının bile üzerine, en azından birkaç aylığına geçerliliğini koruyacak teorik çalışmaların kolaylıkla yapılamamasının sebebi, oyun sektörünün yaklaşık on beş seneden beri sayısız “üstün başarı” göstermiş olmasıdır. Son kullanıcı kitlesiyle olan alışverişini her geçen gün daha da arttıran elektronik oyun sektörünün, içerik üretimi pratikleri konusunda, kısa sürede Hollywood tarzı bir tutarlılığı yakaladığını söylemek ağır bir iddia olmaz. Dört – beş senelik bir süre içerisinde, oyun müzikleri için midi formatında hazırlanan sentetik aranjmanlardan, CD kalitesinde kaydedilmiş iki yüz kişilik devasa orkestrasyonlara terfi olan oyun sektörünün, içerik genişletme çalışmalarının en yavaşını ve sadesini, söz konusu müzik ve ses alanlarında yaşamış olması, diğer alanlarda takibi ne kadar da zor bir grafik tutturduğunu anlamamıza yardımcı olacaktır. 2000li senelerin başında, 90ların oyunlarını “retro” olarak damgalayıp, nostaljik bir biçimde yorumlayan bu alanın üzerine herhangi bir araştırma yapılması için gerekli olan sosyal verileri ayıklamak, kendi bina ettiği kalıpları daha henüz insanların zihnine yerleşmeden yıkan bir sektörün varlığı düşünüldüğünde hiç de kolay olmamaktadır.

Elektronik oyun üretiminin ve kültürünün uzunca bir süre araştırmacı bir anlayışla irdelenmeyen bir alan olarak kalmasının sebebi, muhtemelen bu üretim alanını var eden öncülerin, arkalarına dönüp bakmadan, “depar atarcasına”, buluş arkasına buluş

koymalarından kaynaklanmaktadır. Bugün literatüre geçmiş oyun türleri ve mekaniklerinin büyük bir çoğunluğunun aslında yirmi seneden uzun bir süre önce filizlendiği düşünülecek olursa, sektörün kendi üretim alanı özelinde bir bilimsel irdelemeye gitmek için bu yirmi seneyi neden kullanmadığı sorgulanabilir. Ancak işin aslı, 80lerin sonundan 90ların ortalarına kadar elektronik oyun sektörü üzerine elle tutulur bir araştırma yapmak, değerlendirmede bulunmak veya hatta sadece entelektüel içerikli bir makale yazmak için bile henüz rayına oturmuş bir kitle kültürü ve anlamlı miktarda kategorize edilebilir örnek bulunmamasıdır. Dijital dünyanın içine doğmamış nesillerin gözünden bilgisayarın bile hala “yeni” sayılabileceği günümüzde, elektronik oyun kültürünün daha da “yeni” bir üretim alanı olması ve de bu alan üzerine yapılacak araştırmalar için öncelikle o alanın içinin doldurulması gerekliliği anlayışla karşılanmalıdır. Kuramsal çalışmalar özelinde, büyük çoğunlukla retrospektif bir bakış açısı ile takip edilen oyun dünyası, her anı yeni bir kilometre taşıyla bezenmiş geçmişinin kendi üstündeki etkilerini incelemekten, güncel konulara değinmeye pek az fırsat bulur. Elektronik oyun kültürü üzerine 90ların ortalarında yazılmış birkaç anlamlı metinle başlayan kuramsallaştırma çalışmaları, günümüzde alanı hakkını vererek inceleyen metinlerin sayısının, içeriksiz gazete haberlerinin ve dergi köşelerinde yer eden oyuncu odaklı metinlerin sayısını hala geçmemesinden dolayı yetersiz kalmaktadır. Bu durum sektörün kendisini bitimsizce, tekrar tekrar yıkıp, yeniden keşfetmesine ve inşa etmesine bağlanabilir. Bu sebeplerden ötürü tez, oyunların çalışma prensiplerini, geniş bir örnek havuzundan faydalanarak inceleyecektir.

Oyunlar, fenomenal eserler. Oyun dünyasının içeriğinin, takibinin sadece süreli yayınlar tarafından yapılamayacağı bir boyuta ulaşmasıyla, oyunlara ilişkin haberler ve röportajlar sunan, oyun incelenmeleri ve değerlendirmeleri sağlayan ve oyuncuları bir araya getiren portaller dergilerin dolduramadığı boşlukları kapatma sorumluluğunu üstlendi. Gamespy, Gamespot ve IGN gibi web siteleri öncelikle dergilerin yaptığı işleri hızlandırırken, oyuncuların tek oyunculu (singleplayer) oyun türlerinden, çok oyunculu (multiplayer) oyun türlerine kaymasıyla oyuncuları bir araya getiren sosyalleşme araçları olarak da iş görmeye başladılar. Aynı IRC (Internet Relay Chat) gibi, oyun dünyaları içinde gerçekleşen tecrübe alışverişi de, gerçek hayattaki sosyalleşme biçimlerinden bağımsız kitlesel odak noktaları doğurdular. Oyunların içinde olup bitenlerin mesaj panolarına ve forumlara

taşınması, oyunculara ilgilendikleri alanı başka insanlarla paylaşma imkanı sağladı. Çoğunlukla oyunların kurallarının ve oynanış biçimlerinin tartışıldığı, yardımlaşma imkanı veren bu platformlar, zamanla oyuncuların oyun dünyasında tecrübe ettiği anların kitlesel fenomenlere dönüştüğü komüniteler haline geldi. Öyle ki, çok da uzak olmayan geçmişte, World of Warcraft adlı MMORPG’de arkadaşları bir sonraki “savaş”ları için plan yaparken, gruptan ayrılarak bütün herkesin “ölmesine” sebep olan ve bütün bunları da VoIP üzerinden, “Leeroy Jenkins” diye bağırırken yapan Ben Schultz, söz konusu anın video kaydının YouTube’da paylaşılmasıyla kısa bir sürede bir internet ünlüsü oldu. Ben Schultz’un komik davranışı, sadece söz konusu oyunun camiasında değil, oyunlarla yakından ilgilenen herkesin bildiği bir olay haline geldi. Oyuncular, Ben Schultz’un oyun içindeki “avatar”ının ismi olan “Leeroy Jenkins” üzerinden “leeroying” veya “going leeroy” (gruptan ayrılarak takım arkadaşlarını zor durumda bırakmak) olarak anılan anonim terimler bile ürettiler. Ben Schultz’un ünlü çılgılığı, kendisine oyun dünyasının dışında da, “My Name Is Earl” ve “How I Met Your Mother” gibi dizilerde yer buldu. World of Warcraft oyununun yapımcı firması Blizzard, 2007’de düzenlediği BlizzCon etkinliğine kendisini sunucu olarak davet etti ve anısına, World of Warcraft Trading Card Game için, “Leeroy Jenkins” isimli bir kart bile çıkarttı.

Ben Schultz’un gördüğü ilgi ve sebep olduğu fenomen, aslında oyun dünyasının aktörlerinin sadece oyunları değil, aynı zamanda kendilerini de inceleme ve değerlendirme sürecine geçtiğimiz senelerde hız kazandırdığının en açık kanıtlarından biridir. “Leeroy Jenkins” fenomeninden önce gelen örneklere bakacak olursak; sadece oyunculara özgü olmayan, genel olarak bilgisayarlarla içli dışlı olan kimselere yakıştırılan “geek” ve “nerd” gibi isimlerin kökenlerin ve getirdiklerini düşünmemiz gerekir. Elektronik dünyaya ve ürünlerine duyulan “aşırı ilgi”, 2000 senesinden sonra, Gamespy ve IGN gibi oyun portallerinde yer etmiş, haftalık, bazen de günlük karikatür köşelerinde resmedilen ikonik stereotipler sayesinde oyun dünyasının belki de ilk, geniş içerikli öz incelemesine konu oldu. Bu adımla oyuncular, içinde yer aldıkları oyun dünyasıyla kuramsal olarak ilgilenmeye, pratik olarak “fazla” ilgilenmeleriyle dalga geçerek başladılar. “Ctrl+Alt+Del”, “Penny Arcade” ve “Daily Victim” gibi karikatürler ve mizah yazılarıyla başlayan bu girişimlerin kopyalarının türemesinin sebep olduğu içi boşaltılmış oyun kültürü üretimi de kalabalığın arasından sıyrılan “Zero Punctuation” gibileri tarafından

şiddetle eleştirildi. (Croshaw, 2008) Dört – beş senelik bir süre içerisinde, sürüyle “kuru gürlütü” üreten mizah malzemesinden sonra, elektronik oyun kültürünün, aslında pek de fazla çaba sarf etmeden fenomen üretebildiği gerçeği oturmuş oldu. Artık kolaylıkla gözlemlenebilen popüler içeriği bırakıp, oyun kültürünü derinlemesine “deşmenin” vakti gelmişti. Bu sebeplerden ötürü tez, oyunları anlamaya çalışırken, yani onları “deşerken”, oyun kültüründen doğan jargonu da kuramsal bir süreçle anlamlandırmaya çalışacaktır.

Oyunlar, “harcayan” eserler. Temellerinin atıldığı, yani oyun oynama ve oyun oynayarak eğlenme eyleminin elektronikleştirilmesinin imkanı kılındığı yıllardan günümüze kadar, bilgisayar ve video oyunları, kendilerinden önce gelen medyaları “harcayarak” geliştiler. Özellikle sinema ve “sinemaya ait” olarak değerlendirilebilecek teknikler oyunların gelişiminde çok büyük paya sahiptir. Dahası, güncel Hollywood sinemasının da “harcadığı” sanat dalları, kendilerine oyun endüstrisinde de yer bulmuştur. Set tasarımı, harita tasarımına dönüşmüştür. Kostümler, karakterleri yaratmıştır. Ve bütün bunları imkanı kılan sanat ve tasarım dalları da, oyun yapımcılarının emrine amade edilmiştir. Günümüzde oyunlar, kendilerinden önce varolan sanat dallarını harcayarak sanatsal ifade taşımayı amaçlayan, çok yönlü, nitelikli eserler. Veya birçok kişi için, değiller.

Oyunların üretiminde yer alan aktörlerden, oyunların içeriğini belirleyen oyuncu kitlelerine kadar bir çok kişi elektronik oyun üretme pratiğinin aslında sanatsal bir etkinlik olduğu görüşünde birleşiyor. Bir an için bu önermenin doğruluğunu tartışmayı unutalım ve ne sebeple ortaya atılmış olabileceğine odaklanalım. Mario Bros. veya Tetris gibi erken dönem bilgisayar oyunlarının piyasaya çıktıkları tarihte, kimse bu ürünlerin birer sanat eseri oldukları iddiasını savunmuyordu –her ne kadar bugün çoğu kimse tarafından ve çoğu zaman herhangi bir sebep göstermeden, öyle kabul edilseler de. Ancak ne zaman ki elektronik oyun sektörü sinema, müzik endüstrileri ve güzel sanatlar pratiklerinden iş gücü ithal ederek genişlemeye başladı, kendi başına popüler medya üretimi bağlamında rüştünü çoktan ispatlamış olmasına rağmen, oyun tasarımı sanatsal bir pratik olarak kabul görülebilir hale geldi. Bir oyunda, oyuncuya sağlanacak duygusal altyapının üretimi için sanat yönetimine ihtiyaç duyulması, oyunun kendisinin bir sanat eseri olma potansiyelini gündeme

taşıdığı gibi, bu alanları “harcamasından” dolayı, tam tersinin de iddia edilmesini olanaklı kıldı.

Oyunları, üretiminde kullanılan sanatsal üretim teknikleri ile değerlendirmek, oyunların, oyun oynamayan kişiler tarafından “saygı görmesini” sağlamamıştır. Bununla beraber, oyun üretme ve tüketme eyleminde bulunan kişileri de anlatmaktan son derece uzaktır. Medya üretim hızı bağlamında, “blockbuster” Hollywood aksiyon filmlerinden bile daha üretken olan ana damar oyun sektörünün ortaya koyduğu eserler, “oyna ve unut” temalı yapıları yüzünden “sanat eseri” payesine layık görülmeyebilirler. Ancak interaktif yapıları sayesinde geleneksel “sanat” tanımını bina eden resim, heykel, müzik, mimarlık ve sinema gibi ifadeli üretim alanlarının hepsinden, hedef kitleye ulaşım bakımından, çok daha kolay, hızlı ve efektif çalışmaktadırlar. Kategorizasyon amacıyla, elektronik oyun kültürünü, interaktif sanat eylemi olarak görmek de hatalı olabilir; nitekim oyunların öncelikli hedefi sanatsal etkinlik olmak değildir ve de ikincil amaçları birey ile fikir paylaşmak olsa bile, pek az sanat eserinde görülen cinsten, kitleleri bir araya getirip, kendi çalışma prensiplerine angaje olmalarını dayatan bir yapıları vardır. Özellikle de çoklu oyunculu oyunlarda gözlemlenen bu özellik, oyunun konusunu ve görsel ve işitsel içeriğini ezen mekanik yapısıyla, oyunların gerçek üretim amacı olan, eğlenceli olma durumuna hizmet eder. Oyunların içerikleri statik değildir, çünkü oyuncular bu içeriği oluşturan ve yönlendiren kullanıcılarıdır.

Muhafazakar görüşte, bir bilgisayar oyununun sanat eseri olarak sayılamayacağı savunulurken, bu durum oyunun kazanılan veya kaybedilen bir çekişme olmasına bağlanmaktadır. (Ebert, 2010) İşin aslına bakılacak olursa bu çekişme, birçok sanatsal etkinliğin içermeyeceği, son derece karmaşık iletişim ve etkileşim yöntemleri ile mümkün olur. Sue Morris’in FPS oyunlarının izleyici / oyuncu ile kurduğu iletişimi anlattığı yazısında, FPSler’in sinema ve televizyon’dan farklılıklarını anlatmak için kullandığı karşılaştırmalı liste, bu iletişim yöntemlerini başarıyla tasvir eder. (Morris, 2002) Morris, bilgisayar oyunlarının, özellikle de FPSlerin, izleyicinin dikkatini çekerken sinema ve televizyondan çok daha büyük bir sorumluluk ve uğraş beklediğini, aynı anda da zaman ve mekan algısını bükerek oyuncuyu, oyun dünyasındaki temsiliyle güçlü bir özdeşlik kurmaya zorladığını anlatır. Oyuncunun, oyun dünyasında gösterdiği “başarı” ister eylemlerinden

bağımsız olan lineer bir kurguyu adım adım sona yaklaştırsın, ister oyuncunun seçimleriyle şekillenen jenerik veya çoktan seçmeli bir finale doğru gitsin, oyuncu görsel şovun metnini kendi imkanları dahilinde yazarak, oyuna, yapısı gereği kendi başına sahip olmadığı bir ifade kazandırmaktadır. Oyunların oyuncular üzerindeki etkilerini tartışma konusu yaparken genellikle unutulmuş, oyuncuların oyun oynadıkları süre zarfında, gerçek yaşantılarını denetleyen ve yöneten fizik ve toplum kurallarına değil, dahil oldukları alternatif gerçekliğin kurallarına sadık kalarak var olduklarıdır. Eğer içeriği izlemek ve anlamak kadar, içeriği oluşturmak ve yönlendirmek de kendi başına bir sanatsal aktivite olma özelliği taşırsa, oyunlar yapım süreçlerinde “harcanan” sanatsal faaliyetlerin yanı sıra, kendi sanatsallıklarını da üretebiliyor olmalıdırlar. Bu sebeplerden ötürü tez, klasik sanatsal faaliyetleri anlamak, yorumlamak ve eleştirmek için gereken özveriyi, inceliği ve alçakgönüllülüğü göstererek oyunları anlamaya, yorumlamaya ve eleştirmeye odaklanacaktır.

Oyunlar, kendi kuramsal metinlerini hak eden eserler. “Harcadıkları” sanat ve tasarım dallarına ait olan bilgi alanları, oyunların üretiminde işlevlendiriliyor olsa da, üretimin sonunda ortaya çıkan ürünü aynı bilgi alanları üzerinden değerlendirmek, oyunlara yapılan bir haksızlıktır. Oyunların üretim sürecinde sinematik anlatım tekniklerine başvurulabilir; ama oyunları sinema üzerinden anlamlandıramayız. Oyunlar moda tasarımından, resimden, heykelden ve daha birçok sanatsal üretim alanından da faydalanabilir; ancak yine, bu alanların kuramları oyunları anlamlandırmakta yetersiz kalacaklardır. Ek olarak, çoğu zaman sadece yetersiz de kalmayacaklardır, aynı zamanda yanlış değerlendirmelere de yol açma ihtimalleri vardır. Tong ve Tan oyunlarda yer eden sinematik anlatım tekniklerinin etkisini sadece kamera kullanımı ve hareketli görüntü kurgusu üzerinden anlamlandırmaya çalışmaktadır. (Tong ve Tan, 2002) Tezin devamında da görüleceği gibi, sinematik deneyim sunma iddiasında olan bir oyun, bu tekniklerden çok daha farklı, kendi üretim alanının ihtiyaç duyduğu ve dolayısıyla başka sanat tasarım alanlarının bilgisini de harmanlayarak keşfettiği bambaşka anlatım tekniklerine başvurur. Sinemanın bilgi alanı oyun üretim sürecinin girdilerinden biri olabilir, ama sinema ve diğer sanatsal üretimlerin bilgi alanlarının kompozisyonundan oluşan bir eseri, aynı bilgi alanlarına ayrıştırarak değerlendirmek artık mümkün değildir. Bu kompozisyonun değerlendirmesi için, özerk bir bilgi alanı gerekmektedir. Bu

sebeplerden ötürü tez, oyunların üretiminde kullanılan bilgi alanları üzerinden oyunları anlamlandırmak yerine, oyunlara ait özerk bilgi alanını genişletmeye gayret edecektir.

Oyunlar, çeşit içeren eserler. Sadece ifade ettikleri ve tarzlarıyla değil, aynı zamanda oyunların temel özelliği olan “oynanış” ile de birbirinden ayrılan onlarca farklı türe sahiptirler. Platform oyunları (veya güncel isimleriyle, “side scroller”lar), RTSler (GZS), TBSler (STS), Adventure (macera) oyunları, Puzzle (bulmaca) oyunları, simülasyonlar, yarış oyunları, FPSler, TPSler, RPGler (RYO), RPGlerin büyük abileri olan MMORPGler, bazıları bilgisayar ve video oyunlarının icat edilmişinden beri var olan oyun türlerinden en önemli örnekler olarak gösterilebilirler. Bu oyunların hepsi ayrı oyun mekaniklerine, ayrı oynanış tarzlarına ve ayrı amaçlara sahip olmakla beraber, kendi içlerinde de son derece farklılık gösterebilen türlerdir. Hiçbir kuramsal araştırma, bu oyunların genelini kapsayacak bir iddia ortaya atma önerisiyle yürütülemez. Oyunların çoğu zaman aynı elektronik platformlar üzerinde ve aynı fiziksel arayüz cihazlarıyla oynanıyor olmaları, birçoğunun tek ortak özellikleri olarak gösterilebilir. Bütün türleri kapsayacak bir araştırma, ancak bir tarih okuması olabilir.

Tezin konusu oyun üretimini, oyun oynama eylemini ve oyunların mekansallığını tartışmak olduğu için, bu tartışmaları belli bir deneyim biçimini dikkate alarak yürütmek gerekmektedir. Neredeyse bütün oyun türleri, bazen son derece soyut bir ifadeye sahip olsalar da, mekansallık içerir. Ancak oyuncunun bu mekansallığı deneyimleme biçimi, o mekansallığın kuramsallaştırılma biçimini de belirleyen en önemli unsurlardan biridir. Oyun programı içinde görselleştirilen sayısal mekanın oyuncuyla olan bağına tartışabilmek için öncelikli olarak bu bağı fiziksel gerçekliğe en yakın duran örneği üzerinden yola çıkmak sağlıklı olacaktır. Bu sebeplerden ötürü tez, öncelikli olarak oyuncuların bir avatar, yani sayısal bir beden kullanarak oynadığı oyunları değerlendirecektir. Strateji oyunları, çok özel istisnalar dışında bu gurubun dışında kalır; çünkü oyuncu bu türden oyunları “tanrısal” bir gözlem noktasından oynar. Oyuncunun mekanın içinde sanal olarak yer almadan mekanı deneyimleyen ve kontrol eden aktör olduğu örnekler, tezin incelediği oyunlardaki mekan deneyiminden çok daha farklı sonuçlar doğurabilir. Tez, oyuncunun sanal bir temsili ile içinde yer kapladığı mekanlara odaklanmaktadır. Bu durumun geçerli

olmadığı oyunlar için yapılacak bir mekan çözümlemesi, ayrı bir araştırma konusudur.

Platform oyunları da benzer bir “oyuncu ve sayısal beden” ilişkisi barındırsalar da, ağırlıklı olarak iki boyutlu olan veya iki boyutlu deneyimlenen bir görselleştirme yöntemi izlerler. Oyuncular Mario’yu üçüncü kişi bakış açısıyla kontrol ederler ve de oyun, Mario’ya odaklanan bir görselleştirme sunar. Ancak platform oyunlarında oyuncunun kendi bakış açısına karar verme imkanı yoktur, yani oyuncu mekanı serbestçe deneyimleyemez ve oyunu zihninde üç boyutlu olarak görselleştiremez. Tez, oyuncunun içinde özgürce hareket edebildiği, dahası üç boyutlu algının oyun mekaniklerinin bir parçası olduğu oyunlar üzerine yoğunlaşmaktadır. Aynı sebeple yapı itibariyle platform veya “side-scroller” olmayan, ancak sabit kamera açılarının tercih edildiği oyunlar da (Resident Evil ve Silent Hill gibi korku oyunları, Monkey Island ve Lucas Arts’ın geliştirdiği benzer macera oyunları ve Virtua Cop gibi ışık tabancasıyla oynanan, oyuncunun hareket imkanının son derece kısıtlı olduğu eski tip “shooter”lar) bu tezde örnek olarak kullanılmayacaklardır.

Simülasyonlar ve yarış oyunları “hikayesiz” olma eğilimi gösterirler, dolayısıyla hikayenin ve karakterlerin oyun mekanıyla olan ilişkisini bu oyunlar üzerinden gözlemek mümkün olamaz. Puzzle türünde oyunlar, çoğunlukla hikayesiz olmaları bir yana, çözülmesi gereken bulmacanın yapısı ile ön plana çıkan bir görsellik içerirler. Dolayısıyla her bir bulmaca oyununun mekansallığı da farklıdır. Bazı puzzle oyunları soyut bir mekansallık içerir (Audiosurf, Darwinia, AaAaaA!! gibi), bazıları bir bilgisayarın işletim sistemine benzer bir “siber uzay” mekansallığı önerirler (Uplink, Defcon gibi), bazılarının da (Tetris, Arkonoid, Bejeweled gibi) mekansal bir yapılarının olup olmadığını tartışmak bile ayrı bir tezin konusu olmalıdır. Bulmaca oyunlarının hepsi “bulmaca çözme” eylemi üzerine kurulu olmak zorunda değildir, birçoğu bulmacaları andıran kurallılıkta bir oyun yapısı üzerine kuruldukları için bulmaca kategorisine dahil olurlar. Bununla beraber bulmaca kategorisinde olmayan birçok oyun da yapısında bulmaca mekanikleri taşıyabilir. Kısacası, bulmaca oyunlarını veya bulmaca mekaniklerini tezin bir parçası haline getirmek, son derece karmaşık ludolojik araştırmalar gerektirerek, tezi amacından saptıracaktır.

Mekan deneyimi için tezde belirlenen kriterlere uyum sağlayan RPGler, özellikle avatar ile oyuncunun ilişkisini tartışmak için faydalı örnekler olduğundan, tezin içerisinde bu türe ait bazı oyunlardan bahsedilecektir. Ancak MMORPGler daha farklı bir yaklaşım gerektirir. Birçok güncel MMORPG’de mekan deneyimi konusunda örnek oluşturabilecek görselleştirme teknikleri söz konusu olsa da, MMORPGler binlerce oyuncuyu aynı anda ve aynı sayısal mekanda bir araya getirme özellikleri sebebiyle ayrı bir araştırma konusu olmayı hak ederler. MMORPG birden çok karmaşık oyun mekaniğinin bir araya gelerek oluşturduğu, bazen her bir örneği kendi başına bir oyun türü olarak değerlendirilebilecek oyunlardır. MMORPGleri ortak bir mekansallık araştırması çatısı altında toplamak, hele ki EVE: Online gibi örnekler mevcutken, sağlıklı bir yaklaşım değildir. Bu sebeplerden ötürü tez, FPSler ve TPSler üzerine yoğunlaşacaktır. Ancak gösterilen örnekler, türün isminde de ima edildiği gibi, ateş etme üzerine kurulu aksiyon oyunları olmak zorunda değildirler. Oyuncuların birinci kişi olarak, yani avatarlarının gözünden, ya da üçüncü kişi olarak, yani avatarlarını izleyerek, üç boyutlu ve nicelik üzerine kurulu oyun mekaniklerinin yanı sıra, nitelikli anlatısı da olan ortamda hareket ve gözlem serbestliğine sahip olduğu oyunlar, FPS ve TPS kategorileri altında toplanıp, bu tezin araştırması için örnek teşkil edebileceklerdir.

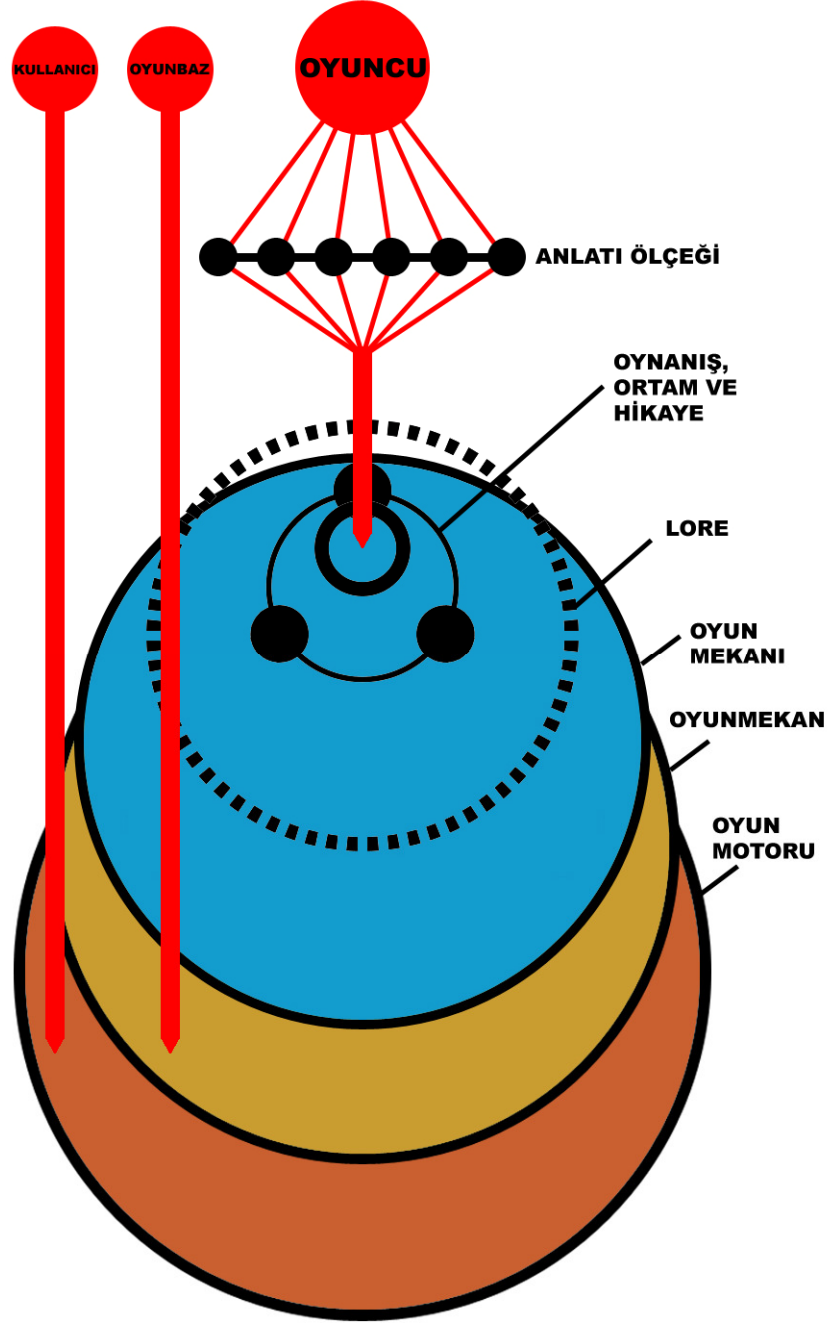
Oyunlar isimlerinin ima ettiğinden fazlası olan eserler. Ben, bir oyuncuyum ve hatta bir “gamer”ım. Ben, aynı zamanda da bir mimarım ve oyun oynarken her daim gözlemeden duramadığım tek gerçek, benim bir “mekan” içinde olduğum. Bu mekan, illa ki ekrandan izlenebilir ve kontrol ettiğim “avatar” aracılığıyla gezilebilir olmak; hatta gerçeğe benzer veya gerçeğin sayısal bir temsili olmak zorunda değil. Nasıl sinemanın oyunlara olan katkısı, yani “sinematik” olma hali, sinema kuramlarıyla açıklanamayacak bir dönüşüm geçiriyorsa, oyunların yapımı için işlevlendirilen mimarlık pratiği ve kuramı da aynı şekilde dönüşüm geçiriyor. Bu tezin derdi, oyunları onlara özgü olan mekansallıkları ile, bazen bu mekansallığı görsel mekansal olanın dışında arayarak, anlamak.

## 2. KAPSAM

Bu tezde, oyunlar üzerine yapılacak deęerlendirmeler üç ana kısma ayrılmışlardır. Bu bölümlendirme, oyunların etkileşimli yapısına uygun bir kuramsal düşünce ve tartışma süreci kurgulamak adına yapılmıştır. Oyunlar, kullanıcıları olan “oyuncu”dan, oyunların etkileşimli deneyim araçları olarak inşa edilmeye başladıkları en temel bileşenleri olan “oyunmekan” a kadar uzana bir süreç içinde ele alınacaklardır. Bilgisayar veya konsol ortamında, otonom olarak çalışan oyun bileşenlerinin, oyuncuların zihinsel ve fiziksel üretim süreçleriyle olan karmaşık ilişkisi, oyuncu ile oyun programının birbirilerinden “rol çalmak” için çalışan aktörler olarak öngörülmesinden dolayı sorunsallaştırılmıştır. Oyuncular, kendi ürettikleri deneyim araçlarıyla, oyunların onlar için ürettiği deneyim araçları arasında gidip gelen kullanıcılarıdır. Oyuncuların bu dinamik pozisyonu, onlara bu pozisyonu sağlayan ürünün nitelikli bir incelemesi gerçekleştirilmeden anlamlandırılmaz.

Oyuncu ile oyun programının ilişkisi, oyun medyasının bilgi alanının içeriği hakkında fikir verecektir. Bu bilgi alanının içeriğini incelemeyen, mimarlık bilgi alanı ile karşılaştırmasını yapmak mümkün değildir. Tez, başından sonuna kadar, oyuncunun deneyimlerini tartışarak, bu deneyimlerin kaynağı olan oyun programının çalışma prensiplerini anlamlandırmaya çalışacaktır [Şekil 2.1]. Bu prensipler, içerikleriyle ilgili olan tartışmaların, tarihleriyle ilgili olan yazından çok daha hızlı bir dönüşüm geçirdiği, kolaylıkla sınıflandırılmaları mümkün olmayan bilgi parçacıklarıdır. Birbirinden son derece farklı amaçlara ve mekaniklere sahip olan oyun türleri, karma bir değerlendirme ile ele alınamazlar. Bu tezin kapsamında, oyuncunun deneyiminin temellerinden biri olan “kişilik inşasının” en rahat okunabildiği oyun türleri ele alınacaktır. FPS ve TPSler, “avatar” lar aracılığıyla deneyimlenen oyunlardır. Oyuncular bu oyunları, oyunları temsil eden sanal mekanların içine –avatarları aracılığıyla- girerek deneyimlerler. Ayrıca tezde, üç boyutlu görselleştirme yöntemlerinden yoksun oyunlar kapsam dışında tutulacaklardır. Oyunlara ait olan bilgi alanının mimarlıkla olan ilişkisini

tartışabilmek için, görsel mekansal deneyimin ön planda tutulduğu oyunlar, bu tezin kapsamına dahil edilmişlerdir.



Şekil 2.1 : Oyun medyası grafiği.

Tez boyunca, gerek oyun medyasına özgün gerek başka bilgi alanlarına ait, çeşitli kavramlar kullanılacaktır. Bu kavramların neredeyse tamamı, ait oldukları kuramsal süreçlerin Türkçe üzerinden yürütülmemesinden ötürü, yabancı dildedir. Oyunlar üzerine yürütülen Türkçe yazın çalışmaları sayesinde Türkçeleştirilen kavramlar, tez boyunca Türkçe tercümeleriyle kullanılacaklardır. Ancak bazı kavramların Türkçeleştirilmesi, söz konusu kavramların taşıdıkları anlamların tam karşılıklarını veren kelimelerin bulunamamasından ötürü, tez metni boyunca özgün halleriyle anılacaklardır.

**AAA:** Yüksek maliyetli “birinci sınıf” oyunlar.

**Casual gamer (Gündelik oyuncu):** Çok sık oyun oynamayan ve basit oyun mekaniklerine sahip oyunları tercih eden oyunculara verilen, stereotipik bir isimdir.

**Cinematic (Sinematik):** Ara sahnelerden bağımsız olarak, sinematikler çoğu zaman önceden görselleştirilmiş (oyun motoru aracılığıyla, gerçek zamanlı olarak görselleştirilmeyen) ve oyun mekanını, karakterlerini ve mekaniklerini içermek zorunda olmayan hareketli görüntülerdir. Sinematikler oyunun hikayesine başlamak ve hikayeyi tamamlamak adına, “giriş” ve “sonuç” sekansları olarak işlev görebilecekleri gibi, oyuncunun hiçbir noktada, elindeki etkileşim imkanlarını kullanarak dahil olamayacağı olaylar zincirlerini de tasvir etmek amacı taşıyabilirler. Sinematikler, ara sahnelerin aksine bütünsellik içerirler. Ara sahneler, “arasında” yer aldıkları oynanış anlarının bağlamından kopamazlar. Ancak sinematikler, oyunun içeriğinden koparılarak deneyimlenebilecek, “kısa film”ler olarak değerlendirilebilirler.

**Cut-scene (Ara sahne):** Oyunun hikayesini anlatmak amacıyla kullanılan ve oyuncuların çoğunlukla hiçbir kontrol imkanlarının olmadığı sahnelerdir. Çoğunlukla, oyunların bölüm aralarında yer alırlar ve oyunun görselleştirilmesi için kullanılan oyun motoru aracılığıyla canlandırılırlar.

**Deathmatch:** Oyuncuların birbirilerini “öldürerek” puan topladıkları çok oyunculu maçlara verilen genel isim.

**First Person Shooter:** Oyuncunun “birinci kişi” bakış açısıyla oynadığı oyunlar, “First Person Shooter” olarak anılırlar. Bu oyunlar, ağırlıklı olarak aksiyon

oyunlarıdır. Günümüzde bu terim, birinci kişi bakış açısıyla deneyimlenen, ancak “shooter” olmayan oyunları da anlatmak için kullanılmaktadır.

**Gamer (Oyunbaz):** Bu kavram, yer aldığı bölümde detaylarıyla incelenecektir.

**Geek:** Argo bir yakıştırma olan “geek”, belli bir konu üzerinde “gereğinden fazla” fikir sahibi olan, tuhaf ve “sevimsiz” kişidir. Çoğunlukla bilgisayar ve bilgisayar teknolojisi meraklıları için kullanılır.

**Hardcore gamer (Ciddi oyuncu):** Çok sık oyun oynayan ve belli bir türden oyunu tercih eden oyunculara verilen, stereotipik bir isimdir.

**Heads-up Display (HUD):** Ekranda sürekli olarak gösterilen oyun bilgisi. (imleç, “sağlık” bilgisi, mini-harita, seçili olan silah veya yetenek, vb.)

**Lore:** Lore, çeşitli kaynaklarda benzer biçimlerde tasvir edilmektedir. Oxforddictionaries.com’a göre “lore”, bir kitleye ait veya bir konuya ilişkin, “kulaktan dolma” gelenek ve bilgi alanıdır. Longman Dictionary of Contemporary English’e göre “lore”, bir kitleye ait veya bir konuya ilişkin, özellikle de bilimsel olmayan bilgi ve bilgektir. Collins Cobuild English Dictionary’de ise “lore”, bir ülke veya kültürün geleneksel tarih bilgisi ve öyküleri olarak tanımlanmıştır.

Lore, ifadesini eksiksiz ve karışıklığa mahal vermeden karşılayan Türkçe bir kelime mevcut olmadığı için, tez boyunca özgün İngilizce haliyle kullanılacaktır ve de yer aldığı bölümde, oyun kuramı için ifade ettiği önem, detaylarıyla incelenecektir.

**Massively Multiplayer Role-playing Game:** Devasa oyun dünyalarında, çok sayıda oyuncunun bir araya gelmesiyle deneyimlenen rol yapma oyunları, MMORPG olarak anılırlar.

**Nerd:** Argo bir yakıştırma olan “nerd”, zeki ama tek amaçlı olan ve özellikle de sosyalleşmeye imkan sağlamayan belli bir hobi veya uğraşla takıntılı biçimde ilgilenen kişileri anlatmakta kullanılır.

**Oyun motoru:** Oyunun çalışmasını sağlayan bilgisayar programı, oyun motorudur.

**Pro gamer (Profesyonel oyuncu):** Ödüllü müsabakalarda yarışmak için sürekli olarak antrenman yapan ve oyun oynayarak para kazanan oyunculara verilen, stereotipik bir isimdir.

**Quicktime event (Hızlı tepki eylemi):** Bu kavram, yer aldığı bölümde detaylarıyla incelenecektir.

**Real Time Strategy (Gerçek Zamanlı Strateji):** Oyuncuların “savaş alanını” bir harita gibi izleyerek, kontrol ettikleri ordulara gerçek zamanlı emir verdikleri strateji oyunlarıdır.

**Role-playing Game (Rol Yapma Oyunu):** Oyuncuların, kendi karakterlerini üreterek oynadıkları oyunlar, rol yapma oyunlarıdır.

**Sandbox:** Oyuncunun, oyunun hikayesi aracılığıyla önceden belirlenmiş herhangi bir amaca hizmet etmeden, kendisine sunulan oyun mekaniklerini arzuladığı gibi kullanabildiği serbest oyun dünyalarına verilen genel isimdir.

**Scripted sequence (Planlı sekans):** Bu kavram, yer aldığı bölümde detaylarıyla incelenecektir.

**Shooter:** Bir hedefe, oyun kontrol cihazları aracılığıyla nişan alınmasını gerektiren oyunlar, “shooter” olarak kabul edilirler. 1961 tarihli “Spacewar!” , bilinen ilk shooterdır.

**Side Scroller / Platform:** Bu oyunlar iki boyutlu (2B) olarak deneyimlenen, oyuncunun kontrol ettiği avatarı, ekranın sağına veya soluna doğru hareket ettirerek oynadıkları oyunlardır. “Platform” olarak isimlendirmelerinin sebebi, oyundaki düşey kotların, oyunun iki boyutlu görselliğinden dolayı “havada uçar” gibi gözükmelerinden kaynaklanmaktadır.

**Third Person Shooter:** Oyuncunun, kontrol ettiği karakteri “üçüncü kişi” olarak deneyimlemesini sağlayan oyunlar, “Third Person Shooter” olarak kabul edilirler. Tezin kapsamında ele alınan örneklerinde, oyun kamerası, oyuncunun kontrol ettiği avatarı takip etmektedir. Avatarın, görselleştirilen oyun deneyiminin “merkezinde” yer almadığı oyunlar, tez kapsamının dışında tutulmuşlardır.

**Turn Based Strategy (Sıra Tabanlı Strateji):** Bu strateji oyunlarında, oyuna dahil olan bütün oyuncular ve bilgisayar kontrolündeki “komutanlar”, sırayla emir verirler. Oyuncular, bir başka oyuncunun sırası bitene kadar, ordularına emir veremezler.

**Verisimilitude (Gerçeğe benzer):** Bu kavram, yer aldığı bölümde detaylarıyla incelenecektir.

**VoIP:** “Voice over IP”, iki veya daha fazla çevrimiçi bilgisayar arasında sesli haberleşme sağlayan arayüzlere verilen genel isimdir.

**Walkthrough:** Bir oyunun tamamlanması için gereken bütün “adımları” belirten oyun rehberidir.

### 3. OYUNCU VE OYUNBAZ

Elektronik oyun medyasının deneyimleyici öznesi, diğer medyalardakinden farklı bir pozisyona sahip. Eğer söz konusu sinema ve televizyon ise, özne “izleyici” olarak anılıyor. Eğer söz konusu müzik, ses ve müzik ve sesin öncelik taşıdığı medyalarsa da, deneyimleyen özne “dinleyici” olarak anılıyor. Her iki yakıştırmamızın da son derece statik bir duruş tanımladığını hatırlatmakta fayda var. Radyo ve televizyon programına canlı yayınla bağlanmak gibi çok özel istisnalar dışında, “izleyici” ve “dinleyici” deneyimledikleri medyayı bireysel olarak ve kısa vadede yönlendirme imkanına asla sahip olmayan öznel anlatıyorlar. Elektronik oyunlar için durum farklı; bu medyanın deneyimleyen öznesine “oyuncu” diyoruz. Oyunun aktardığı her türlü görsel ve işitsel veriyi aynı birer izleyici ve dinleyici gibi algılamamızın ötesinde, “oynama” eylemiyle bu verilerin aktarılışını anında yorumlayan ve de isterse değiştirebilen bir öznedir “oyuncu”.

Ancak elektronik oyunların ve oyunculara sağladıkları oyun alanının derinlerine inmek ve özne ile nesne arasındaki ilişkiyi kuramsallaştırmak için, öncelikle oyunların medyasını, “oyuncu” duruşunun da ötesinde deneyimleyen ve diğer görsel ve işitsel medyalarda bir dengi veya benzerine rastlanmayan başka bir öznen bahsetmek gerekir. Bu özne, “gamer” olarak adlandırılır. “Gamer” kelimesini doğrudan Türkçeleştirirsek eğer, elimize “oyuncu” kelimesi geçmektedir. Ancak Türkçe’de “oyuncu” kelimesini “oyun oynayan kişi” anlamına gelecek şekilde, İngilizce’deki “player”a karşılık olarak halihazırda kullanılmaktadır. Dijital Oyun Rehberi’nde de “gamer” ve “player” kelimeleri ayrı ayrı açıklanıp, “oyuncu” kelimesi altında toplanmışlardır. (Barmanbek, Fidaner, Merlin’in Kazanı, 2009) Ancak “gamer” ve “player” farkının kelimelerin işaret ettikleri eylem ve/veya nesnelere üzerinden değerlendirilmesi, temel farklarını anlama ve böylece Türkçe karşılıklarını bulma imkanını doğurabilir. “Player”, oynama (play) eyleminde bulunan kişidir, bununla birlikte “gamer” kelimesi herhangi bir eylem ima etmez, işaret ettiği, doğrudan oyunun (game) kendisiyle kurulan bir ilişkidir. Belli ki, “gamer” kelimesi, “player” kelimesinin çağrıştırdığı “oynayan” ve “oyun”

ilişkiselliğinin çok daha ötesinde, bu ikiliyi anlamlı kılan kullanıcı arayüzünü de aşan bir derinlikte yer alır. Bu derinliğin detaylarını daha sonra açıklığa kavuşturmak üzere, “gamer” kelimesinin kuramsal incelemesi için, yerine, “oyun” kökü ile “-baz” ekinin birleştirilmesiyle oluşturulan, “oyun ile oynayan” anlamında, “oyunbaz” önerilecektir.

“Gamer”, çok da geçmişe uzanmayan bir etimolojiye sahip olmamakla birlikte, tam olarak ne zaman ve ne amaçla kullanıldığı kestirilemeyen, muhtemelen anonim bir yakıştırma değildir. Bu isim bilgisayar ve video oyunları ile ilgilenen insanlara atfedilmeden önce, masaüstü rol yapma oyunları ve sıra tabanlı savaş stratejileri ile ilgilenenler için kullanılmıştır.\* Günümüzde “gamer” ifadesi önüne çeşitli ekler ve başka kelimeler alarak, yine anonim olan, ancak piyasada kabul gören alt anlamlara genişletilmiş durumdadır. “Casual gamer”, “Hardcore gamer”, “Pro gamer” gibi tanımlar, her ne kadar anlattıklarını iddia ettikleri oyuncular ve oyun meraklılarını mükemmel yakın bir biçimde kategorize ediyor olsalar da, kendi üst tanımları olarak değerlendirilen “gamer” kelimesinin “player” kelimesinden farkı üzerine inşa edilmiş kuramsal yapılarının var olduğunu iddia edemeyiz. Her üç örnekte de, oyun oynama eyleminde bulunan kişinin oyunmekan içindeki yerinden ve hakimiyetinden çok, oyun oynama eylemini nasıl, ne amaçla ve hatta ne sıklıkla gerçekleştirildiğinin anlatılması amaçlanmaktadır. Dolayısıyla bu üç örneği “Casual player”, “Hardcore player” ve “Pro player” olarak da isimlendirebiliriz –bu değişikliğin ilgili ifadelerin anlamı üzerindeki etkisi pek hafif olacaktır.

“Gamer” kelimesinin günümüzde derinlikli bir ifade oluşturmaya engel teşkil eden problemlili yapısını oluşturan etmenler, kelimenin ekler ve takılarla, ayrıcalıklı anlatımına ihtiyaç duyulmayan, yani bir önceki örnekte de olduğu gibi, “player” kelimesinin de iş gördüğü yerlerde kullanılmak üzere çeşitlendirilmesinden de ibaret değildir: “Gamer” aynı zamanda da bir stereotip tanımlamaktadır. “Gamer”ın, oyuncu ile oyun arasındaki özne-nesne ilişkisini yeniden tanımlayabilecek potansiyeli günümüzde bir kenara atılmış ve “gamer” oyunlara kendini sağlıksız bir biçimde kaptıran, obsesif denebilecek düzeyde oyun meraklısı olan kişileri anlatmak üzere toplumsal hafızaya yerleşmiştir. “Gamer” kelimesi, özgün haliyle veya herhangi bir Türkçe karşılığıyla henüz Türk toplumsallığında yer etmediği için,

---

\* **Anonim:** “Gamer”, in *Wikipedia*, (<http://en.wikipedia.org/wiki/Gamer>), alınma tarihi 05/05/2011

Türkiye’de böyle bir sorundan bahsetmek mümkün olmayabilir. Ancak Amerika’da durum çok farklıdır. “Gamer” olmak, kişiye bu ifade ile ilişkilendirilen her türlü dışlanmışlık, ötekileştirilmişlik ve sorumsuzluk yaftasını da atfetmektedir.

Bu durumun yadsınacak bir tarafı bulunmamaktadır, zira toplumsal hafıza, her türlü medya için o medyanın içeriğiyle –söz gelimi- “gereğinden fazla” ilgilenen kişileri tanımakta ve onları isimlendirmekte özgürdür. Oyunlar söz konusu olduğunda da “nerd” ve “geek” gibi, elektronik oyun kültürünün yükselişinden çok daha önce kullanıma açılmış kelimeler yetersiz bulunabilir. Fakat söz konusu ifade “nerd” veya “geek” gibi hedef medya belirtmeyen ifadelerin aksine, doğrudan ilişkili olduğu medyanın kuramına yeni açılımlar kazandırabilecek bir ifade olduğunda, bu ifadenin kavramsallaştırılması gerekliliği kaçınılmazdır. Croshaw’ın iddialarının aksine, “Gamer” ifadesi, stereotip anlatan içeriğinden daha fazlasını taşıma kapasitesine sahiptir. (Croshaw, 2010 – 3)

“Oyunbaz”ın tanımını yapmak için gereken verilerin sıralanarak, işlenmeye başlamasından önce, oyuncunun –oyunbaz olsun veya olmasın- hali hazırda etkisi altına girmediği herhangi özel bir etmenin, bu kavramsallaştırma çalışmasında yer etmeyeceğinin belirtilmesi gerekmektedir. Yani, oyuncu olma durumunun bitip, oyunbaz olma durumunun başladığı bir noktadan söz edilemez. Bu kuram, oyun oynayan kişinin oyunla, oyunmekan içinde yer eden alışverişini anlama ve yorumlama amacı taşımaktadır. Oyun programlarının, kullanıcının hakimiyetinin ötesinde, veya kullanıcı özelinde “veri aktarmak” gibi seçici özellikleri olmadığı hatırlandığında, oyuncunun veya oyunbazın oyun programıyla olan veri alışverişi denk olmak zorundadır. Oyunun oyunbaza, oyuncuya aktardığından daha fazlasını aktardığını veya oyunbazın oyuncudan daha fazla veri emdiğini iddia etmek, “gamer” ifadesinin popülerleşmesinden beri yapılagelen stereotipik çözümden daha anlamlı bir çözüm doğuramayacaktır. Oyunbaz, yazının devamında da görülebileceği gibi, oyuncunun yorumlayamadığı verileri yorumlayabilen kişidir. Oyunbaz kişi, bu kuram dahilinde, sadece ve sadece oyunmekan içinde yer ettiği haliyle değerlendirilecektir. Bu noktada da, “oyunmekan” ile “oyun mekanı” ayırımına gitmek adına “oyunbaz”ı kavramsallaştırmak bir öncelik olmalıdır.

Oyunbaz ile oyuncunun temel farkı, oynadıkları oyunu farklı düzlemlerde algılama tercihlerinden ileri gelir. Bu düzlemler, oyunun içinde yer eder. Dışındaki düzlemler,

yeniden belirtmek gerekirse, stereotipleştirilmiş “oyunbaz”ın toplumsal ve psikolojik değerlendirmeleri için anlam taşır. Oyun oynayan kişinin bu düzlemler (oyunmekan ve oyun mekanı) arasındaki geçişi için yapısal olarak benzer, ancak özünde farklı üç kavrama başvurmamız gerekir. Bu kavramlar, tekinsizlik (uncanniness/the uncanny), inançsızlığın askıya alınması (suspension of disbelief) ve imersiyondur (immersion).

### 3.1 Tekinsizlik

Tekinsizlik Portnow’un, Floyd ve Theus ile ortaklaşa gerçekleştirdiği “Extra Credits” isimli haftalık video serisinde aktardığı şekilde, “alışılmadık olan ‘alışıldık’”tır. (Portnow, Floyd ve Theyus, 2010) Portnow’un anlatımıyla “tekinsiz” olan; özgün, alışlagelmiş ve kabul gören haliyle ilişkisini sürdürerek, tanımlanabilir olma özelliğini koruyan ama bununla birlikte özgün haline son derece “ters” olan yönleriyle de ayrışandır. Tekinsiz olan, içinde barındırdığı bileşenlerin beklenenleri ve beklenmedik olanları arasındaki sert karşıtlıktan ötürü, tekinsizlikle mücadele içerisinde olan özneyi bu tutarsızlık karşısında bir seçim yapmaya zorlar. Yapılacak olan seçimin özünde yatan, tekinsiz olanın göndermede bulunduğu alışıldık değerlere ilişkin halihazır seçimlerin, bu göndermelerden sertçe sıyrılan farklılıkların ve önyargıların üzerinde ne denli bir etki taşıyacağı fikridir. Karanlık bir ara sokak tekinsizdir çünkü temel beklenti, sokağın aydınlık olması yönündedir. Karanlık ara sokak, “sokak” olma özelliğini sürdürürken, beklentinin parçası olan bir yönü tamamen değişmiştir. Bu noktada öznenin sorunu, ara sokağın “karanlık” olma durumunun ve bu durumla ilişkili önyargıların, asıl beklenti olan “aydınlık” olma durumunda verilecek kararı ne yönde ve ne kadar saptıracağıdır.

Oyunlarda “tekinsizlik” -temel yapısından kopmadan- iki farklı biçimde yer eder. Bunlardan ilki, oyunun yapı itibariyle simülasyonla benzeşmesinden kaynaklanır. Özellikle FPSlerde -aynı fiziksel dünyada olduğu gibi- oyuncunun kontrolündeki bedenin gözünden çevresini deneyimleyebiliyor olması, bu tekinsizliğin en rahat gözlemlenebileceği örnektir. İlk defa FPS oynayan bir kişi, bu deneyimi daha önce yaşamadığı için, normalde kendi bedeniyle yapacağı hareketlerin benzerlerinin gerçek olmayan bir ortamda canlandırılışını tekinsiz bulacaktır. Bazı oyuncular bu sebepten ötürü FPSleri (ve birinci kişi bakış açısından deneyimlenen, uçuş simülasyonu ve araba yarışı gibi diğer oyunları) oynayamazlar; bu deneyim onlarda

baş dönmesi ve mide bulantılarına sebep olur. Oyuncunun gerçek olmayan ortamda yaptığı hareketler görsel olarak gerçek ile benzeşse de, gerçek ortamda deneyimlenebilecek bir hareket hissiyatı mevcut değildir. Oyuncu, içinde yer aldığı gerçeklikteki bakış açısını değiştirecek bir harekette bulunmadan, kontrol ettiği gerçeklikteki pozisyonunun değişimini gözlemlemektedir: Bu, deniz, uçak ve araba tutmasına benzer bir histir.

Tekinsizliğin ikinci hali, oyun mekanının gerçek olmadığı bilincinden gelir. Bu, sadece FPSler için değil, bütün oyun tipleri için geçerli olabilecek bir önermedir. Oyun mekanı gerçek değildir. Fakat ideal haliyle gerçekçidir ve de inançsızlığın askıya alınmasını kolaylaştırmak adına, gerçeğe göndermede bulunabilir, yani “gerçeğe benzer” (verisimilitude) olabilir.

Oyun mekanı gerçek değildir, çünkü görsel yöntemlerle ima edilen sahte fizikselliği, oyuncunun fiziksel varlığından etkilenmez ve oyuncunun fiziksel varlığını etkileyemez. Oyunlar, elektronik ortamda yer alırlar; görseller ve sesler onların sanal arayüzleridir. Oyuncunun fiziksel olarak kurduğu bütün etkileşim, sanal arayüzlerin üretilmesini imkanı kılan fiziksel arayüzler ve o arayüzlerin bağlı olduğu elektronik aletlerdir. Diğer hareketli görüntülü sunumların aksine oyunlar, gerçek olanın belgesi niteliğinde de değildirler. Çoğu zaman, gerçek olanların belgelerinden üretilmiş “kolajlar” olmalarına rağmen.

Oyun mekanı ideal haliyle gerçekçidir, çünkü oyun mekanı, anlatı içeren diğer sunum biçimlerinde de olduğu gibi, ideal haliyle tutarlıdır. İdeal oyun mekanı, önerdiğine ters düşecek bir kanıtı mahal vermez, sunmayı vaat ettiğini yalanlayacak olanı görselleştirmez. Oyunlar, aynı sinemada ve televizyonda da olduğu gibi, anlatmak istediklerini, gerçek olanın getirdiği kaçınılmaz çetrefillilikten ve öngörülemeyen etmenlerden soyutlayarak, özellikle kısıtlanmış veriler etrafında kurgulanan, kendi içinde tutarlı kapalı kutular olma eğilimi gösterirler. İdeal oyun, gerçek olanın karmaşıklığına öykündüğü için “gerçekçi” değildir, hesaplanabilir sonucun aşkın gerçekliğini amaçladığı için gerçekçidir. Bu ideal tutum, kalitatif bir probleme getirilen cevaptır ve ne kadar iyi inşa edildiği de, oyunun ne kadar iyi yazıldığı ile doğru orantılıdır. McKenzie Wark, kuramsal mekansallıklarını incelemek adına, oyunları –özellikle de Grand Theft Auto: Vice City’i- ütopyalarla karşılaştırır. (Wark, 2007) Wark’a göre oyunlar, yapıları gereği ütopyik olma

ihhtimalinden men edilmişlerdir. Wark ütopyaların yazılı metinler olmasını buna kanıt gösterir: Ütopyaların anlatısı, saf edebi betimleme gücü kullanılarak garanti altına alınır ve sınırlanır. Wark'un yaptığı karşılaştırma doğrudur; zira oyuncunun bir değişken olarak dahil olduğu oyun mekanında, anlatının tamamen sınırlı olması imkansızdır. Oyuncu zaten anlatıya katkıda bulunur. Oyun ideal haliyle tutarlı ve gerçekçi olabilir, ancak oyuncu, oyunun kuralcı yapısının engelleyemeyeceği hamleleriyle bunu bozma –ve de doğal olarak- anlatıyı değiştirme imkanına sahiptir.

Fakat Wark bu önermesine, “ütopyanın şiddeti imkansızlaştıran yapısı”nı da dahil etmektedir. “Oyunmekan” ve “oyun mekanı” ayırımına gidilmesini gerektiren sebeplerden biri de, Wark'un önermesindeki bu tutarsızlıktır. Temelinde oyunlar da, aynı ütopyalar gibi, “şiddet”i imkansızlaştırırlar. Şiddet, eğer içinde yer ettiği mekanın düzenini bozan, yıkıcı bir eylem ise, oyunlarda da “oyunmekan” içinde şiddet, oyunun devamlılığını, tutarlılığını ve kuralcılığını bozan son derece yıkıcı bir etmen olacaktır. Oyunmekan üstünde, yani oyun mekanının içinde yer edebilecek her türlü şiddet, aslında bir anlatıdan ibarettir. Eğer bir şiddet unsuru söz konusuysa, bu zaten amaçlanmaktadır ve oyunun benliğine yöneltilmiş bir şiddet değildir –o bir şiddet anlatısıdır. Oyun için zararlı olan şiddet ise, aynı ütopya yazımında da olduğu gibi, yasaklıdır. Örnek olarak hile, oyunmekan içinde yer eden bir şiddet eylemidir, ihlaldir. Çünkü oyuncuya, oyun oynanan alanı var eden temelleri yıkmaya gücünü bahşeder. Aynı şekilde oyunun içindeki bir programlama hatası da “ihlal” olarak değerlendirilebilir. Çünkü oyun, bir hata sonucu kendi özüyle çelişmektedir. Oyunlar bu yönleriyle ütopyalarla benzeşirler ve bu yüzden sayısal olarak aşırı tutarlıdırlar. Bu ideal bir durum değil, bir gerekliliktir. Dolayısıyla oyunlar, sayısal anlamda tekinsizlikten kaçınma eğilimindedirler. Eğer oyunun mekanikleri tekinsizliğe sebep oluyorsa bu üretim, o mekaniklerin temsili ile amaçlanmıştır. Aksi takdirde bu, bir hatadır.

Son olarak, oyunlar “gerçeğe benzer” olabilirler. Bu benzerlikleri, oyuncunun oyun mekanında karşılaştıklarına “gerçeklermişçesine” tepki vermesi, yani gerçek olmayana karşı duruşunu değiştirmesi ve inançsızlığını askıya alması açısından faydalıdır. Homefront'un çıkışından önce oyunun baş harita tasarımcısı Rex Dickson tarafından ortaya atılan “ürün yerleştirme” (product placement) ve “gerçeğe benzerlik” (verisimilitude) tartışması, oyunmekanın ve oyun mekanının farklılıklarını

ve oyuncu tarafından algılanışını anlayabilmek için iyi bir başlangıç noktası olacaktır. (Tito, 2011) Dickson'a göre Call of Duty: Modern Warfare 2 gibi oyunlarda gerçekçi mekan algısı oluşturmak için kullanılan ve Burger King'e göndermeli uydurma "Burger Town" markası [Şekil 3.1] oyuncuların, kendilerini gerçekçi bir mekanda hissetmeleri yerine, onların oyundan kopmalarına sebep olmaktadır. Dickson, Homefront'un harita tasarımlarında gerçek markalar kullandıklarını [Şekil 3.2] ve söz konusu markaları oyuna yerleştirirken hiçbir maddi kazanç sağlamadıklarını belirtmektedir. Dickson gerçek markaların kullanımının, oyuncuların oyun mekanlarına "inanmaları" açısından çok daha etkili olacağını iddia etmektedir.



Şekil 3.1 : Call of Duty: Modern Warfare 2 – "Burger Town"



Şekil 3.2 : Homefront'ta gerçek marka kullanımı – Lumber Liquidators, parke ve yer kaplama mağazası

Gerçek markalara benzeyen uydurma markalar ile gerçek markalar arasındaki farkın, oyun deneyimine ve oyun mekanının resmedilişine etkisi üzerine kesin bir tespitte bulunmak, konu üzerine kapsamlı bir araştırma yapılmadığı için henüz erken gibi gözüktür. Ancak markaların gerçekliğe referansı üzerinden başlatılacak bir tartışma, oyun mekanının genelini gerçeklikle olan ilişkisi üzerinden yarattığı tekinsizlik hissini tartışmak üzere bir altyapı sağlayabilir. Homefront'un işgal altındaki Orta Batı Amerika yorumu –özellikle Amerikalı- oyunculara, tanıdıkları ve hatta “evleri” olarak kabul ettikleri mekanın hayal dahi edilemeyecek bir yıkımla mücadeleye zorlanmak durumunda nasıl bir dönüşüm geçireceğini aktarmaktadır. Dickson'un Modern Warfare 2 karşılaştırması ise gayet mantıklıdır, zira söz konusu oyun, benzer bir konsepti Washington'da gerçekleştirmiştir. Oyuncular Modern Warfare 2'nin üçüncü ve dördüncü perdesinde, işgal altındaki Washington'un en bilindik şehir mekanlarında, hatta neredeyse apokaliptik denilebilecek bir manzaraya karşı fanatik Rus askerleriyle savaşırken, Washington'un benzersiz vistasını referans almaktadırlar. Sadece Amerikalıların değil, güncel basın takip eden her oyuncunun alışık olduğu Beyaz Saray, Parlamento Binası ve Washington Anıtı gibi yapıların, alevler içinde ve ayakta zor dururken resmedilmesi ile oyuncuya, hiçbir diyalog veya metin ile aktarılamayacak bir hikaye anlatılmış olur: Amerika kendi topraklarında, çok vahim bir savaştır. Bu, oyuncunun gerçek olana ilişkin duygularının, düşüncelerinin ve de en önemlisi, korkularının temsili üzerinden üretilen ve oyuncuyu eylemde bulunmaya iten bir tekinsizlik “numarası”dır [Şekil 3.3].

Portnow'un tekinsizlik durumuna ilişkin verdiği örnekler, özellikle insan veya insansı oyun karakterleri üzerinden korku oyunlarında “sembolizm”i anlatmaktadır; ancak bu açıklamalar kolaylıkla korku ögesi içermeyen oyunlardaki mekansallık için de anlamlandırılabilir. Modern Warfare 2 ve Homefront, oyunda resmedilen olaylara oyuncuları duygusal anlamda bağlamak için sırtlarını aynı kilit hissiyata, yani tekinsizliğe dayarlar. Oyuncuların alışkın oldukları şehirlerin manzaralarını, mekanlarını ve o mekanları okunur kılan detayları hayali bir savaşın getireceği yıkım etrafında dönüştürerek, şehri bir yandan hala tanınabilir kılıp, bir yandan da alışılmadık bir alternatifleriyle resmeden oyunlar, oyuncuları içlerinde buldukları durumdan rahatsızlık duymaya ve bu rahatsızlığı gidermek adına kendilerine verilen imkanlarla eylemde bulunmaya iter. Oyuncu içinde bulunduğu kurmaca savaş ortamından ve bu savaş ortamının dönüştürdüğü alternatif şehir gerçekliğinden

rahatsız olurken, bu rahatsızlığı sadece yurtsever bir Amerikalı olarak yaşamak zorunda değildir. Yabancı bir oyuncu da genel kültür ile alışık olduğu Amerika gerçekliğinin dönüştürülmesi karşısında aynı durumu kendi vatanı veya yaşadığı şehir için yeniden kurgulayarak, bu tekinsizliği doğuran temsiliyetlere empatiyle yaklaşabilir.



**Şekil 3.3 :** Call of Duty: Modern Warfare 2 – White House

Dickson'ın oyun mekanında gerçek markalar kullanma tercihinin arkasında oyuncunun alışıldık olanı tanımamasını kolaylaştırma ve böylece alışılmadık olan durumla daha güçlü bir karşıtlık, ama aynı zamanda da ilişkisellik yaratma amacı yatmaktadır. (Tito, 2011) Teoride alışıldık olan, gerçeğe ne kadar yakın temsil edilirse, alışıldık olanın alternatif gerçeklikle kurduğu ilişki bünyesinde inançsızlığı askıya almak da oyuncu için bir o kadar önemsizleşir. Modern Warfare 2'de bu temsiliyetin bir kısmı, sahte “Burger Town” markası üzerine inşa edilmiştir. Homefront'un Orta Batı Amerika kırsalı temsili için tercih edilen gerçek markalar arasında Burger King yer almasa da, karşılaştırma amacıyla sanki “yer alıyormuş gibi” devam edebiliriz.

Dickson'a göre oyuncu, Burger Town gibi bir markanın varlığına dair bir inançsızlık beslemek yerine, Burger King'in simülasyonuna olan inançsızlığını askıya almak durumundadır. (Tito, 2011) Oyuncu “Burger Town” markasını, açıkça gönderme yaptığı “Burger King” markası ile zihinsel bir yer değiştirmeye tabi tutmakla zaman

kaybetmeyecektir. Yine teoride, oyun mekanındaki “hamburgerci” temsili, eğer Burger Town gibi uydurma bir marka ile değil, Burger King gibi gerçek bir markayla inşa edilmişse, aynı hamburgercinin savaşta yıkılmış halinin temsili de, gerçek olmayan mekanın içindeki alternatif gerçeklikte, gerçeğe benzer bir görsellik sağlayacaktır. Nitsche’ye göre tek kişilik oyunda bir “yer” –eğer bu yer kendisi üzerine kültürel referanslar yansıtılmasını sağlayabiliyorsa- değerli bir “yerleşime” dönüşebilir. (Nitsche, 2008)

Bu görsellik, filmler ve izleyiciler –ve de Wark’un örneğiyle, ütopyalar ve okuyucular- (Wark, 2007) söz konusu olunca, dramatik anlatı için yeterli bir arayüz tanımlayabilir. Ancak oyunlar çok daha geniş bir arayüz gerektirir. Oyuncuya hak ve eylemde bulunma gücü veren tekinsizlik hissiyatını, yalnızca imgelere ve noktasal detaylara bağlamak mümkün değildir; oyuncunun perspektifi izleyicinininkine göre çok daha geniştir. FPS ve TPSlerde oyuncular, oyunu ilerleten değişkenler olmanın ötesinde, sinematik anlatım tekniklerinden faydalanılarak tasarlanan temsiliyet mekanlarını gezen hareketli kameralardır. Oyuncular keşfederler, denerler, içinde buldukları mekanın sınırlarına dayanmak isterler ve en önemlisi, boyut algıları vardır. Bu imkanları ve kararlılıkları sayesinde oyuncular, tasarımcıların amaçlamadığı türde, farklı bir tekinsizlik deneyimlerler. Bu tekinsizlik hissi oyuncunun içinde bulunduğu ortamın gerçekçi olmadığını düşünmesinden kaynaklanır. Ütopyalardaki gibi anlatısı, anlatının müdahalesinden sakınılan bir sınırlılığa sahip gerçekçi mekan tahayyül etmek, anlatıyı yorumlayan kişinin pozisyonu statik olmadığı için, anlatıya katkıda bulunduğu sürece mümkün değildir. Oyuncu, içinde bulunduğu mekanın gerçeğe benzerliği sayesinde inançsızlığını askıya almak ister. Ama bir yandan da inanmamak için avatarının hapsediği mekanı keşfetmeye ve mekanın gerçekçiliğini yıkan sebepler bulmaya devam eder.

Oyunmekanın bir “anlatı ölçeği” olarak işlevlendirilmesi oyuncunun bu dürtülerini dizginlemek için iyi bir yoldur. Oyuncunun gerçeğe benzer olanın gerçekçi olmayan sınırlılığına tanık olmaması için avatarı, anlatının tasarımcılarca amaçlanan ideal formunu koruduğu güvenli ve çizgisel mekan ile güvenli ve çizgisel bir hikaye akışına bağlı kalmalıdır. Avatarın hapsedildiği oyun mekanının ima edilen boyutu ne kadar büyükse, oyuncunun, ima edilenin doğru olmadığını fark etmesi sebebiyle

yaşayacağı tekinsizliği engellemek adına oyunun ona sunduğu keşif imkanı da o kadar geniş olmalıdır. Bu durumu karşılaştırmalı olarak örneklendirmek için, birbirleriyle aynı gerçek mekana referans veren iki farklı oyundan faydalanılabilir. Crysis 2 ve Grand Theft Auto 4, New York'u referans alırlar. Crysis 2'de oyuncu, kendisini yakın geleceğin New York'unda uzaylılara karşı savaş verirken bulur. GTA 4'te ise oyuncu, "Liberty City" isimli ve yapısal benzerlikleri sebebiyle açıkça New York temsili olan kurmaca bir şehirde serbestçe gezinip, türlü çeşitli kirli işlere ve suçlara bulaşma imkanına sahiptir. Her iki oyunda da New York'un hafızalara kazınan temel mimari özellikleri, sanal şehrin kurgulanmasında önemli rol oynamıştır.

Crysis 2'nin New York'u binaların, caddelerin, bulvarların ve şehirdeki daha birçok küçük detayın gerçek büyüklükleri, yerleri ve mimari ilişkileri dikkate alınarak yaratılmıştır. Oyuncu Crysis 2'nin New York'unu gerçek New York algısına son derece yakın bir şekilde algılar. Oyuncu için bu, neredeyse bir simülasyondur. Birkaç ikonik plaza ismi dışında hiçbir marka ve ürün yerleştirmesinin yapılmadığı Crysis 2 New York'u –aynı Homefront'un Orta Batı Amerika yorumunda olduğu gibi– gerçeğe benzerliğin gerçek dışı yıkımla olan karşıtlığından faydalanılarak tekinsizlik yaratmak amacıyla tasarlanmıştır. Ancak oyun oyuncuyu, devasa olduğunu ima ettiği New York'un yanında ihmal edilebilecek kadar küçük kalan bir oyun alanında esir eder. Oyuncu terk edilmiş New York'un içinde, yanından geçtiği plazaların hiçbirine giremez, katlarını dolaşamaz. Eğer ki oyun hikayenin devamlılığı açısından iki blok kuzeye gitmeyi gerektiriyorsa, iki blok doğuya, batıya ve güneye de yolculuk yapamaz. Oyunmekan son derece sınırlıdır, fakat oyun mekanı çok daha fazlasına olanak vermiş gibi gözükür. Bu, oyuncuya hikayeyi devam ettirmek için adeta tartaklandığı hissini veren bir yalandır [Şekil 3.4].

GTA 4, her ne kadar ilk bakışta Crysis 2'nin New York'uyla benzer özelliklere sahip gibi gözükse de, farklı bir New York (Liberty City) deneyimi sunar [Şekil 3.5]. Oyuncu çevresindeki binaların çok büyük bir kısmına girme hakkına yine sahip değildir –ama ihtiyaç da duymaz. Liberty City, oyuncunun içinde özgürce gezebileceği bir şehirdir. Etkileşim olanakları boldur; sokaklarında telefonla konuşan, bağırır çağıran, omuz attığımız zaman kızan insanlar yürür.



**Şekil 3.4 :** Crysis 2 – New York City

Caddelerinde deli gibi süren taksiler, çöp kamyonları, kırmızı ışıkta geçip karşıdan gelen arabaya çarpan dikkatsiz sürücüler vardır. Ve bunlara ek olarak –oyun hikayesinin bir parçası olmalarından ibaret görülemeyecek şekilde- herhangi bir anda oyuncuya veya bilgisayar kontrolündeki rastgele bir başka karakterin işlediği suça müdahale edecek bir polis kuvveti de mevcuttur. Liberty City sadece büyük gözükmekle kalmaz; aynı zamanda o büyük görüntüsünü homojen olarak kapsayan bir etkileşim ve dinamizm de vaat eder. McKenzie Wark’un da, oyunlarda mekan kavramını tartışmak için GTA 4’ün selefi olan Grand Theft Auto: Vice City’i tercih etmesi şaşırtıcı bir durum değildir.



**Şekil 3.5 :** Grand Theft Auto IV – “Liberty City”.

Her iki oyun da aksiyon odaklı olsalar da –ve her ikisi de New York’ta geçse de- biri üzerinden diğeri eleştirmek pek mantıklı olmayacaktır. Ama bu iki oyunun farklılıklarını gözlemlemek, oyunmekanda mimarlığın rolünü anlamamıza fırsat verebilir. Öncelikli olarak, Crysis 2 ve GTA 4’ün oyuncuya yaşatmak istediği deneyim çok farklıdır. Birinde amaç bir “süper asker” olarak –kaba bir tabirle- dünyayı kurtarmaktır. Diğeri ise Amerikan kültürünün başkentini, bir kaçak göçmenin suç dünyasındaki yükselişi üzerinden deneyimlememiz beklenir. Hikayeleri, oyunların geliştirilme sürecinde önemli rol oynasa da, asıl farkları New York’un mimari özelliklerini resmederken odaklandıkları anlatım teknikleridir. Crysis 2, New York’u bütün görkemiyle resmetmeye çalışır, ama bu anlatım çoğu zaman sadece bir resimden ibaret kalır. Oyuncu, Crysis 2’de anlatılan alternatif, harap ve terk edilmiş New York’un hikayesini kendi başına keşfederek öğrenme şansına sahip değildir: Tek çare, oyunun dikte ettiği yolu izlemektir. Bununla birlikte Crysis 2, GTA 4’ün aksine, tam olarak da anlattığı alternatif –hatta tekinsiz- hikayeden ötürü, oyuncuda daha büyük bir keşif dürtüsü uyandırır. Fakat oyuncu, sadece hikayenin nasıl gelişeceğini öğrenmek için değil, aynı zamanda hikayenin nasıl başladığının cevabını bulmak için de beklemek zorundadır. Crysis 2’nin New York’unun gezilebilir yerlerinde yeterince ipucu yoktur ve de gezintiye davet çıkaran yerler, devasa süslerden ibarettirler. New York artık tekinsiz gibi gözükmemektedir, ama tekinsizliğini temellendirecek yeterli mimari etkileşim mevcut değildir.

GTA 4, benzer sorunlara sahip olabilecek şehir pitoreskinin mimari etkileşim problemlerini, mimari olmayan bir yolla telafi eder: Toplumsallık temsili. GTA 4’ün çok da tekinsiz olmayan oyun dünyasında anlatılan, kara mizahla dolu ve dramatik bir suç hikayesinden ibarettir. Oyuncu bu hikayeyi sokaklarında özgürce dolaşabildiği devasa bir şehir simülasyonundan okur. GTA 4’ün ima ettiği büyüklük de en az Crysis 2’ninki kadardır, ama oyuncunun keşfetmeyi umduğu yüzlerce binanın ve o binaların içinde bulmayı umduğu binlerce küçük hikayenin dengi, sokakta, özgürce deneyimleyebileceği oyun alanındadır. Liberty City’nin binaları da süstür, ama oyuncunun algısı onların gerçek, kullanılabilir mekanlar olduğu yönündedir. GTA 4’te devasa bir oyun mekanının teknolojik, maddi veya zamansal yetersizliklerden ötürü aktarılamayan ince detaylarının sebep olabileceği tekinsizlik sorunu, söz konusu temsiliyet probleminin salt fiziksellikten kurtarılmasıyla çözülmüştür. Crysis 2’de New York, fiziksel bütünlüğüyle referans alınmıştır. GTA

4'te ise New York, insan ilişkisiyle referans alınır ve bu ilişkiler fiziksel mimari referanslarla ilişkilendirilir. Öyle gözükür ki, GTA 4'ün tasarımcıları için gerçeğe benzerlik, sadece görsellikten ibaret bir temsiliyet problemi değil, aynı zamanda da bir toplumsallık temsiliyeti problemidir [Şekil 3.6].



**Şekil 3.6 :** Grand Theft Auto IV – “Times Square”.

Oyunların gerçekte, gerçeğe benzerle ve gerçekçilikle kurduğu ilişki üzerinden oluşan çekici ve itici tekinsizlik hisleri, oyuncunun sürekli olarak gel-gitli bir deneyim yaşamasına sebep olur. Çekici olan tekinsizlik hissi, oyuncuyu içine daldığı oyun mekanının anlatısını dinlemeye ve bu anlatıya tepki vermeye çağıran bir temsiliyet oyunudur. Bu tekinsizlik tasarımcılar ve yazarlar tarafından bilinçli bir şekilde üretilir. İtici olan tekinsizlik hissi ise, oyun mekanı içinde değil dışında oluşur. Oyuncu, temsil edilmesi yönünde beklenti geliştirdiği gerçekçiliği gözlemleyemediği için, temsil edilenin tutarlılığını sorgulama durumuna düşer. Bu tekinsizlik bir yan etkidir ve oyun mekanının yetersizliklerinden kaynaklanır.

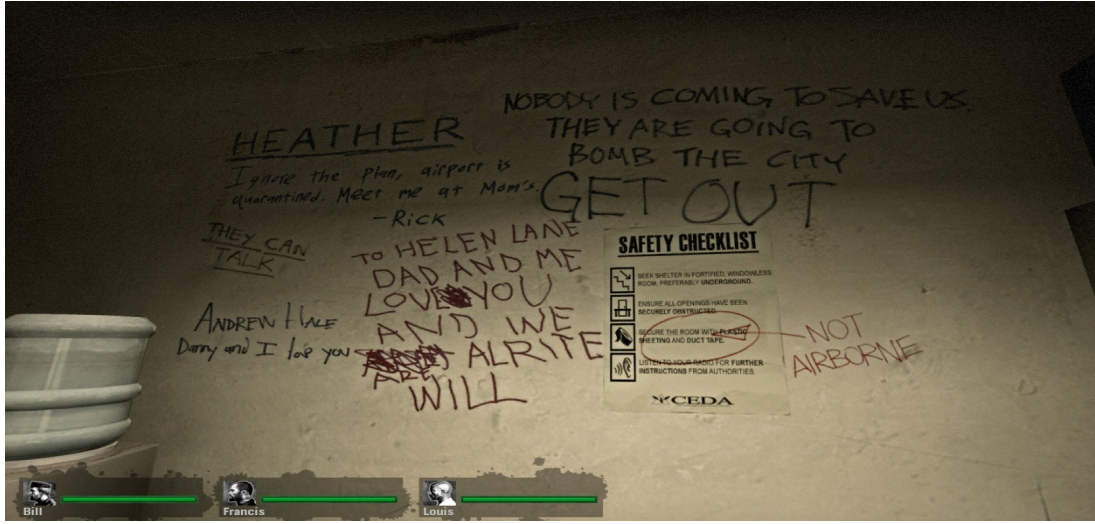
### **3.2 İnançsızlığın Askıya Alınması**

Gerçek, gerçekçilik ve gerçeğe benzerlik karşılaştırmalarındaki tespitler üzerinden, oyunlardaki gerçekçiliğin, gerçek dünyanın hesaplanamazlığı, karmaşıklığı ve öznenin bireysel hükümsallığını imkansız kılan, “rastgele” denilebilecek sonuçlar

doğuran kontrolsüzlüğü ile ilişkili olmadığı söylenebilir. Oyunlarda “gerçekçi” olan, hesaplanabilir sonucun aşkın gerçekliğini amaçladığı için “gerçekçi”dir. Oyunlarda, “geçerli” olan, aynı zamanda da “gerçek”tir. Geçersiz olan ise oyun içinde yer edemez veya oyuncu tarafından oyun mekanına aktarılamaz. Yani oyun işleyemeyeceği verileri kabul edemez, dolayısıyla “gerçekleyemez”. Oyun mekanına özgü, bu aşırı tutarlı işleyiş, gerçek dünyanın tutarsızlıklarıyla mücadele etmeyi bilen öznenin beklentilerine ters bir durum teşkil eder. Bütün bileşenleri birbirlerine bağlı olan ve bu bileşenleri kapalı bir çember etrafında toplayarak bir tutarlılık yapısı oluşturan oyun, oyuncudan o çemberin içinde yer almasını bekler. Oyuncu, kendisiyle aynı düzlemde yer alan bileşenlerin, yani oyun mekaniklerinin tanımladıklarının ötesinde bir kapsamlılık, bir çok yönlülük gösteremeyecektir çünkü oyuncu kendisine tanımlanan imkanlarla çevrenmiştir.

Bu “çember”i anlamlandırmak için oyuncunun, oyunla olan veri alışverişinin özündeki iletişim biçimini incelememiz gerekir. İletişimin özünde, oyuncuya anlatım yapılması ve bu anlatımın oyuncuyu vermeye ittiği tepkilerin etkileşim araçları kullanılarak oyuna aktarılması amaçlanmaktadır. Left 4 Dead serisi, bu etkileşimli iletişim çemberine iyi bir örnek teşkil eder. Left 4 Dead ve Left 4 Dead 2 –aynı Crysis 2’deki gibi- terkedilmiş “yer”lerde hikaye anlatımı gerektiren bir yapıya sahiptir. Left 4 Dead ile Left 4 Dead 2’nin şehirleri ve kırsal alanları, oyuncuların kontrolündeki çaresiz dörtlüden başka insanın dolaşmadığı, zombi istilasını altında kalmış apokaliptik yerlerdir. Oyuncular, kana susamış bir şekilde kendilerine saldıran zombilerle, onlara ateş etmek veya sert cisimlerle vurmaktan başka herhangi bir etkileşim kuramazlar. Zombiler kişiliksizdirler, yersizdirler ve fiziksel olarak insana benzemelerine rağmen insan ilişkisini andıran her türlü formdan ve ipucundan sıyrılmışlardır. Left 4 Dead serisi, oyun mekanları içinde zombi salgınını ve salgın başladığından beri olan olayları anlatmak için çok daha sessiz ve pasif bir yöntem tercih eder. Oyuncular zombi olmamış tek bir insanın bile kalmadığı şehirlerden kaçmak için bir yol ararken dolaştıkları sokaklarda, girip çıktıkları evlerde, kendilerinden önce aynı yerlerden geçmiş ve aynı onlar gibi kurtulmaya gayret etmiş insanların birbirlerine yazdıkları duvar yazılarını okurlar. Notların bir çoğu farklı renkte kalemlerle ve farklı el yazılarıyla yazılmıştır, yani birbirlerine cevap niteliği taşır. Aynı bir mesaj panosunda olduğu gibi, insanlar ne yöne doğru gittiklerini, nelerle karşılaştıklarını ve zombi salgınının boyutlarını paylaşmışlardır. Bazıları

kaybettikleri arkadaşlarını anmışlardır, bazıları bir umutla tanıdıklarının da aynı yolu takip edeceğini umarak onlara notlar bırakmıştır. Bu “mesaj panoları” oyunculara, zombi salgınının hikayesini kronolojik olarak anlatır. Oyuncular saymakla bitmeyecek kadar çok zombi ve zombi cesedi arasında, bazen yolda üzeri beyaz çarşafı örtülü cesetlere de rastlar. Belli ki bir grup felaketzede, bir arkadaşlarını kaybetmiştir. Left 4 Dead serisinin hikaye bölümleri boyunca oyuncular –bazı özel durumlarda telsizle veya diyafonla konuştukları birkaç insan dışında- canlı hiç kimseyle etkileşime girmez ve başka hiçbir insan görmezler. Bununla beraber gezdikleri mekanlar oyunculara, zombi salgını yüzünden yerle bir olmuş bir toplumun son anlarına dair hikayeler anlatmaya devam eder [Şekil 3.7] [Şekil 3.8].



Şekil 3.7 : Left 4 Dead – duvar yazıları.



Şekil 3.8 : Left 4 Dead – çarşafı örtülü cesetler.

Left 4 Dead'in oyun mekanları da –aynı Crysis 2'de olduğu gibi- ima edilenden çok daha dardır. Ancak Crysis 2'dekinin aksine oyuncuların, içgüdüsel olarak yolun devam eder gibi gözüktüğü yere gitmek dışında keşifle kaybedecek zamanları da yoktur. Oyuncular, zombilerle savaştıkları anlar arasında soluklandıkları yerlerde de hikayeyi anlatan bu küçük ipuçlarıyla karşılaşır. Left 4 Dead'de, oyuncuların oyun mekanında yer ettikleri süre boyunca deneyimledikleri göz önünde bulundurulduğunda, oyunun –ve benzeri oyunların- anlatı yapısının oldukça basit olduğu anlaşılacaktır. Oyuncular, kendilerine çeşitli taktik ve hareket imkanları veren labirentimsi mekanlarda, sayıca üstün ama tek başlarına güçsüz düşmanlara karşı savaş vermektedirler. Bu, oynanıştır. Düşmanlar zombi, mekan Amerikan şehirleri ve kırsalıdır. Bu, ortamdır. Gezdikleri mekanlar terk edilmiştir, zombi salgınından etkilenmeyenler az sayıda ve çaresizdir. Bu, hikayedir. Bu öğeler birbirlerini takip etmezler veya biri diğerini “doğurmaz”. Ancak üçü de birbirileri etrafında dönerler, yani bir “çember” oluştururlar. Left 4 Dead'in perde arkası yorumlarında, oyunun fikrinin nasıl ortaya çıktığı anlatılır.\* Valve çalışanları, Counter-Strike'ta küçük bir takım oluşturup karşılarına, kendilerine bıçakla saldıran çokça sayıda bilgisayar kontrolünde oyuncu almanın son derece eğlenceli bir oyun deneyimi olduğunu keşfederler. Zekice davranamayan ve zarar vermek için oyuncuya yaklaşmak zorunda olan, ancak bu açıklarını da sayıca üstün olarak kapatan bilgisayar kontrolündeki takıma karşı üç – dört kişilik silahlı oyuncu takımı “hayatta kalma” temalı bir oyun deneyimi yaratır. Valve, “sayıca üstün olan aptal düşmana karşı az sayıda zeki oyuncu” ve “hayatta kalma” parametrelerine, bir zombi salgını ortamı ve bu ortamı anlamlı kılan hikaye katarak Left 4 Dead serisini yaratmıştır. Oynanış, ortam ve hikaye –Left 4 Dead'de olduğu gibi- daha birçok FPS ve TPS türünde oyuna, deneyimlenmeye değer bir tutarlılık kazandıran üçlüdür. Ortak noktaları, üçünün de oyunmekan üstünde yer etmesi ve birbirlerinden daha üstün veya önemli olmamalarıdır. Ama en önemli özellikleri, hiçbir koşul altında oyuncunun gerçek dünyaya ait olan bilincinden etkilenmemeleridir. Bu sınırlayıcı tutarlılık, oyuncunun kısa bir sürede içinde bulunduğu çemberin sınırlarına dayanmasına sebep olur. Oyuncu, çemberin dışında ne olduğunu bilmek ister.

Oyuncu, kendisine sunulan alternatif gerçekliği deneyimlemek için bu gerçekliği oluşturan çemberin dayattığı parametrelerle düşünmeli, yani “inançsızlığını askıya

---

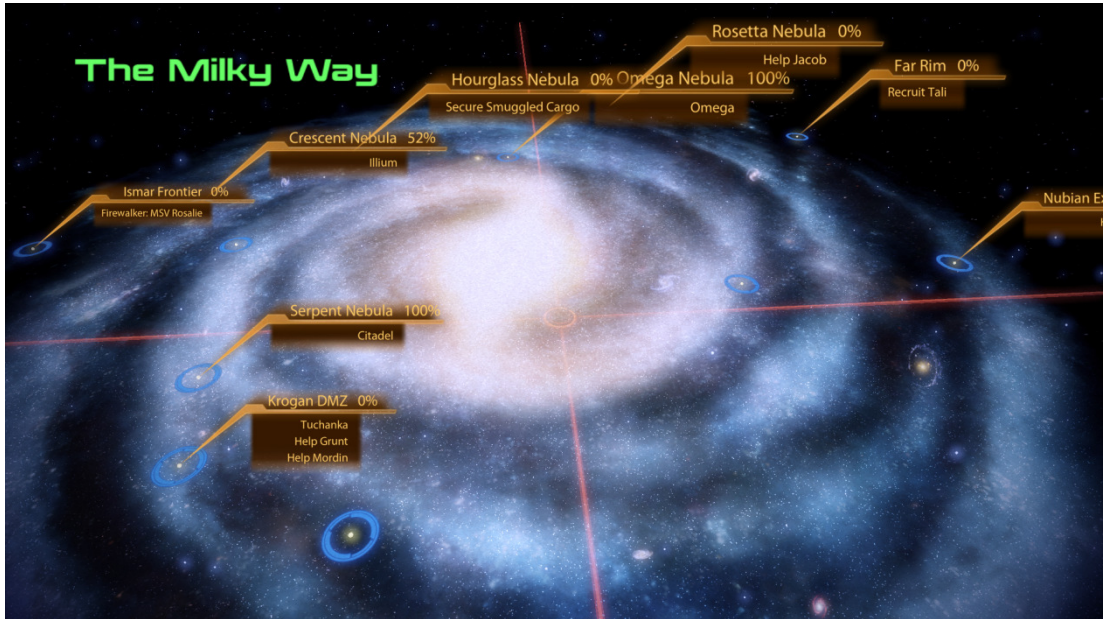
\* Valve Software, 2008: Commentary Mode, in *Left 4 Dead*.

alarak” gözlem yapmalı ve “indirgenmiş” bir bilinçle hareket etmelidir. Gerçek dünyadaki belirsizliklerin, ihtimallerin ve kaosun bilincinde olan oyuncuya, bu çemberin dışında bir anlatı, kural ve ihtimal sunulmamaktadır. Bu sebeple, bunun yanılması ihtiyacı duyulur. Oyuncunun kabul ettiği aşkın gerçeklik yerine, oynanış, hikaye ve ortamdaki ibaret çembere dahil olması için bu üçlüyü birbirine bağlayan, fakat bu üçlünün sınırlayıcı parametrelerini de barındırmayan bir metin gerekir. Bu “lore”dur. Lore, spesifik bir konu üzerine oluşturulmuş ve bilimsel olma amacı gütmeyen genişletilmiş bilgi ve irfan alanıdır. Oyunlarda lore, oyuncunun dahil olduğu çemberi kapsayan genişletilmiş “evreni” oluşturan bilgi parçalarının bütünüdür. Bu bilgi parçaları, oyuncunun uymak zorunda olduğu kuralları ve sorgulamadan kabul etmesi gereken öykülendirmeyi anlamlı ve sebepli kılan bir aşkınlık yanılması inşa ederler. Lore, zamansız, yersiz ve sebepsiz olan kapalı anlatıyı tarihle, evrenselle ve ilişkiselle kamufle eden bir karmaşıklık temsilidir. Lore, kaotik olmaktan son derece uzak olan oyun mekanına, oyunmekanın bütünlüğünü bozmadan kaos hissi katar. Oyunlarda, oyuncu en önemli bileşendir ve oyuncu bu durumun farkındadır. Lore, oyuncuya “önemsiz” olduğunu ima eden ölçekte, hayali bir “evren” yaratır.

Bu hayali evrenin etkilerini tanımlamak için, “evren”in kelime anlamıyla da görselleştirildiği bir oyunu incelemek faydalı olabilir: Mass Effect serisi, Samanyolu Galaksisi’nde geçen epik bir üçlemidir. Oyuncular, görünüşüne ve yeteneklerine isterlerse kendilerinin karar verdiği “Komutan Shepard” karakterini kontrol ederek galaksiyi, üstün teknoloji sahibi, kadim ve kötü niyetli bir uzaylı ırkın gazabından kurtarmakla yükümlüdürler. Oyuncular Mass Effect serisi boyunca, ana hikayeye ek olarak onlarca yan görev alabilir ve yüzlerce karakterle etkileşime girebilirler. Bu etkileşimlerinin birden çok sonucu vardır ve seçim oyuncuya aittir. Oyunların her biri rahatlıkla 25 saatlik oyun süresini aşan, çok yönlü bir deneyim vaat etmektedirler. Bununla birlikte oyuncunun içinde yer aldığı oynanış, ortam ve hikaye çemberi –en az Left 4 Dead serisinde olduğu kadar- basit bir yapıdadır. Çember çok dar ve oyuncu da çok büyüktür [Şekil 3.13].

Mass Effect serisinde oyuncu, aldığı görevleri kendisine tanınan kesin seçenekler arasından yaptığı tercihlerle tamamlar. Oyuncu, çatışmalarda istediği silahla ve taktikle savaşmakta özgürdür. Ama “insan” etkileşimlerinde –söz gelimi-

karakterlerin replikleri önceden belirlenmiştir. Oyuncu, bu replikler arasından seçim yapmalıdır. Bu, oynanıştır. Oyuncunun özgürce gezdiği galaksi ve bu galaksideki gezegenler arasında ziyaret edip, kısıtlı miktarda gezebildiği yerler ise ortamdır. Düşman ırkına karşı verilen savaş ve bu macera sırasında alınan yan görevler de hikayedir. Left 4 Dead'de olduğu gibi Mass Effect'te de, bu üçlü birbiriyle yakın ilişki içerisinde. Yani biri diğerini doğurmaz veya biri diğerinden üstün değildir. Ancak bu çemberi kapsayan devasa bir lore mevcuttur. Oyuncu, Mass Effect serisi boyunca sekizden fazla dost, düşman veya tarafsız “akıllı” uzaylı ırkla tanışma fırsatı yakalar. Oyuncu, kontrolündeki uzay gemisiyle yanaştığı limanlarda insanlarla –ve uzaylılarla- konuşabilir, iletişim kuramadıklarının kendi aralarındaki konuşmalarına kulak misafiri olabilir, haberleri dinleyebilir ve genel olarak içinde bulunduğu ortamı gözlemleyebilir. Oyuncu, ziyaret ettiği yıldız sistemlerindeki birçok gezegene inemez, ama bu gezegenler hakkında “bilimsel” veriler edinebilir. Bütün bunlara ek olarak oyuncu, her an oyunun ana menüsünden, o ana kadar oyunda karşılaştığı ırklar, gezegenler, şirketler, yönetimler ve oyunun evreninde geçen “kilit” olaylar hakkında, politik, ekonomik, toplumsal ve tarihsel bilgi alabileceği bir veri tabanına erişebilmektedir. Oyuncu, bu verilerin hiçbirini dikkate almadan da oyunu tamamlayabilir. Çünkü bu veriler oyunun devamlılığını sağlamak için üretilmişlerdir. Bu veriler, oyunun devamlılığını sağlayan bileşenlerin arka planını oluştururlar [Şekil 3.9] [Şekil 3.10].



Şekil 3.9 : Mass Effect 2 – Samanyolu Galaksisi haritası.

Lore –aynı Left 4 Dead serisindeki duvar yazılarında da olduğu gibi- kendi içinde tutarlı ve akla yatkın bir hikayesellik taşımak zorundadır. Ancak lore, oyuncunun bu lore’u doğrulayabileceği veya yalanlayabileceği bir mekan içinde yer etmez. Lore, keşfedilebilir mekanın dışında da “hayat” olduğunu ima eder. Crysis 2’nin büyüklük ima eden fiziksel mekansallığına tam ters düşen bir biçimde de, ima ettiği büyüklük keşif hissi doğurmaz. Çünkü lore, oyuncuya bu büyüklük hissini verirken aynı zamanda da o büyüklüğün doğurduğu anlatı beklentisini karşılar. Oyuncu, lore’u öğrendikçe –en kötü ihtimalle- “aynısının daha fazlasını” talep edebilir. Lore, genişledikçe etkili olan bir anlatıdır. Keşfedilebilir mekanın gerçekliğe benzer olması, oyuncunun deneyimini nasıl pozitif bir biçimde etkiliyorsa, keşfedilebilir mekanın dışında kalan gerçekliğin gerçeğe benzer olması da bu deneyimi aynı yönde etkiler. Ve çoğunlukla bu gerçekliğin “geniş” olması, yeterli bir benzerliktir. Oyuncu lore’u öğrendikçe, eylemde bulunabildiği kısıtlı alanda oyun oynamak için bilincini “indirmesi” bir sorun olmaktan çıkar. Çünkü oyuncu, içine hapsediği çembere ve o çembere kapsayan alternatif gerçekliğe olan inançsızlığını askıya alır. Nasıl günlük hayatımızı kapsayan bir dünya –bir evren mevcutsa, oyunun içinde yapılabilenlerin ötesinde de bir dünya –bir evren algısı olmalıdır. Lore, bu evreni canlandıran temsil mekanizmasıdır [Şekil 3.13].



**Şekil 3.10** : Mass Effect 2 – “Illium” gezegeni.

### 3.3 İmersiyon

Murray'e göre, imersiyon suya batmış olma durumunun yarattığı fiziksel deneyimden türetilmiş, metaforik bir terimdir. (Murray, 1997) Psikolojik olarak imersif olan bir deneyimden de –aynı suya battığımızda yaşadığımız türden bir deneyimde olduğu gibi- bizi hava yerine suyun çevrelemesine ve bu alternatif gerçekliğin bütün duyularımızı ele geçirmesine benzer bir hissiyat bekleriz. Murray'nin yaptığı klasik imersiyon tanımı –bütün medyalar için olduğu gibi- oyunlar için de geçerlidir. Ancak bu tanım, oyunların etkileşimli yapısından doğan hissiyatı anlamlandırmakta ve imersiyon ile bağlantısını açmakta eksik kalmaktadır. İmersiyon kavramını ve kardeş kavramı olan “inançsızlığın askıya alınması”nı, elektronik oyun kültürü çerçevesinde yeniden okumak için Dovey ve Kennedy'nin yorumunu dikkate almak iyi bir başlangıç olabilir:

“Oynanışta yer eden incelikli etkileşim örneklerini etraflıca tanımlamak, ‘anlam çıkarma’ ile ‘deneyimleme’ ve ‘izleyicilik’ ile ‘imersiyon’ arasında gerilimlere sebep olur. Açıkça görülmektedir ki, bu halihazırdaki kategoriler arasında kesin bir ayrım mevcut değildir –bir ateşin başına oturup okuduğunuz romandan ‘anlam çıkardığınız’ zaman, aynı zamanda da bir ‘deneyim’ yaşarsınız –ve bu son derece ‘imersif’ olabilir. Ancak oyunların deneyimsellikleri farklıdır. Öncelikle, katılımcı olmaya davet ediliriz... [...] Sonuçta, oyun oynamak, film izlemeye veya roman okumaya göre, sinir sistemine çok daha fazla veri gönderir. Etkileşimli medya tasarımcıları bu tür aktiviteleri ve eylemleri ‘deneyim’ olarak tanımlarlar” (Dovey, Kennedy, 2006)

Dovey ve Kennedy imersiyon kavramını, kavramın geleneksel açıklamasını temel alarak, oyunların etkileşimli yapısı üzerinden bir adım öteye taşır. Geleneksel açıklamaya göre, bir medya içerisinde yer alan ve insanın duyularını uyarıcı, ancak gerçek olmayan estetik veriler (özellikle görsel ve işitsel), medyanın deneyimlendiği gerçek ortamdaki gerçek verilerden daha yüksek öncelikle işlenirse, o medya imersif özelliğe sahip olmaktadır. Kullanıcı, bir duyuşsal veri havuzuna dalar ve çevrenir. Böylece içinde yer aldığı asıl gerçekliği algılamasını sağlayan duyular yerine, gerçek olmayan diğer duyuları dikkate alır. Bu da, tecrübelenen medyanın gerçekçi olmasını sağlar. Dovey ve Kennedy, oyunların sadece görsel ve işitsel veri göndermekle kalmayıp –gönderilen verilerin oyuncunun tepkisiyle şekil değiştirmesinden ötürü- imersiyonun tanımındaki “kullanıcı”yı, “katılımcı” ile değiştirme gereği duymuştur.

Oyunlarda imersiyon, sadece duysal veriler tarafından çevrenmekten ibaret değildir. Oyuncu, aynı zamanda “eylemde bulunuyor olduğu gerçeği” tarafından da çevrenir. Dahası oyuncunun –temsiliyetleri gözlemleyen pozisyonuna ek olarak- kendisi de oyun mekanında temsil edilmektedir. Yani oyuncu, kendi seçimlerinin temsillerini de gözlemler. Sadece etkileşimli medya araçları, kullanıcılarını da kendi içlerinde temsil etme potansiyeline sahiptir.

Dovey ve Kennedy’e göre oyuncular, oyun programını kontrol etmek için gerçekte yaptıkları eylemlere alıştıkça, oyuncuların yaşadıkları imersif deneyimler de daha etkili olur. Oyuncuların, fiziksel (klavye, fare, oyun çubuğu, kontrolör, vb.) ve sanal (HUD, skor tablosu, oyun menüsü, vb.) arayüzleri kullanma, okuma ve yorumlamada kazandıkların tecrübe sayesinde –aslında oyun mekanının anlatısıyla somut bağlantısı olmayan- bu araçların imersiyonu zayıflatıcı etkisi de zamanla aşınmış olur. Oyuncu –aynı oyun dışı duyular yerine oyun içi duyulara dikkat etmeye başladığı gibi- oyun dışı eylemleri yerine, oyun içinde kontrol ettiği avatarının eylemlerini dikkate almaya başlar. Yani kendisi yerine, temsilini dikkate alır. Oyuncunun dikkatinin giderek daha da oyun içi olana odaklanması iki şeye sebep olur: Oyuncu hem oyun kurallarıyla hem de oyun gerçekliğinde düşünmeye başlar. İlki, son derece kantitatif bir düşünce biçimidir, bununla beraber diğeri de son derece kalitatifdir.

Oyun kurallarıyla düşünmek, oyuncunun başarı ve başarısızlık koşullarını ve durumlarını öğrenmesiyle başlar. Ardından, bu durumlara sebep olan eylemlerin çözümlenmesi gelir. Oyuncu, oyun mekanında imkansız olan her türlü eylemi ve bu eylemlerin kombinasyonlarını tespit ederek taktiksel düşünmeyi öğrenir. Bu eylemler sanal bir ortamda yer ettiklerinden dolayı “gerçek” olmadıkları gibi, gerçeğe referans vermek zorunda da değildirler. Ama bu eylemlerin “imersif” olmasını sağlayan bir “gerçekçilik” söz konusudur. Bu sebeple oyuncunun, “gerçek” olanla bağının kopması, “gerçek” olmadığı gibi, gerçeğe göndermesi olmak zorunda olmayan bir ortamın da, kendi içinde tutarlı ve anlamlı kurallarını algılama sürecini hızlandırır.

Oyun gerçekliğinde düşünmek ise çok daha karmaşık ve kişisel bir süreçtir. Oyuncu, deneyimlediği etik ve estetik verilerin yorumunu yapar ve –eğer isterse- bu verilerin doğurduğu ilişkisellikleri, gerçek dünyadaki ilişkiselliklerin yerine koyabilir. Oyuncu nasıl fiziksel gerçeklikte –örnek olarak- üç metre zıplayamadığı halde oyunda bunu

yapabiliyor olmasının, oyun mekanındaki etkilerini inceleyebiliyor ve bu imkanı kurduğu taktikler etrafında işlevlendirebiliyorsa; oyun mekanında rolünü üstlendiği karakterin, kendi kişiliğiyle son derece alakasız ve/veya uyumsuz olmasını da dikkate almamayı tercih edebilir. Oyuncu, sadece hikayesini izlemekle kalmayıp aynı zamanda da kontrol ederek dönüştüğü karakterin (birçok durumda, protagonistin) gözünden oyun mekanını okumayı tercih edebilir. Örnek olarak 22 yaşında üniversite öğrencisi bir oyuncu, “45 yaşında, tecrübeli özel tim askeri”nin rolüne bürünebilir. Bu, rol yapma oyunlarında sıkça görülen bir durum olmakla beraber, RYOlara özel bir durum da değildir. RYOların büyük bir çoğunluğunda, oyunculara kendi karakterlerini yaratma imkanı verilmektedir. Bu imkanın var olmadığı diğer oyunlarda da oyuncular kontrol ettikleri karakterlerin ahlaki, şahsi ve öz değerlerini, yani kişiliklerini benimsemeyi tercih edebilirler. Bu sayede oyuncu, oyun içindeki olaylar zincirine, kendisine teslim edilen karakterin “kişiliğiyle” dahil olma imkanı yakalar. Sonuçta, “kontrolden çıkmış derin devlet ajanlarına ve onların emrindeki, gözünü kan bürümüş paralı askerlere” karşı, “22 yaşındaki üniversite öğrencisi” savaş vermemiş olur. Oyunun hikayesi gereği bu, “yaşlı, tecrübeli ve kahraman” protagonistin işidir. Oyunun etkileşimli yapısı gereğince de –statik medyaların aksine- temsil edilen şey, protagonistin hikayesinden ibaret değildir. Bu karakterin rolüne bürünmeyi kabul eden oyuncu da, onun bedeninde ve eylemlerinde temsil edilir.

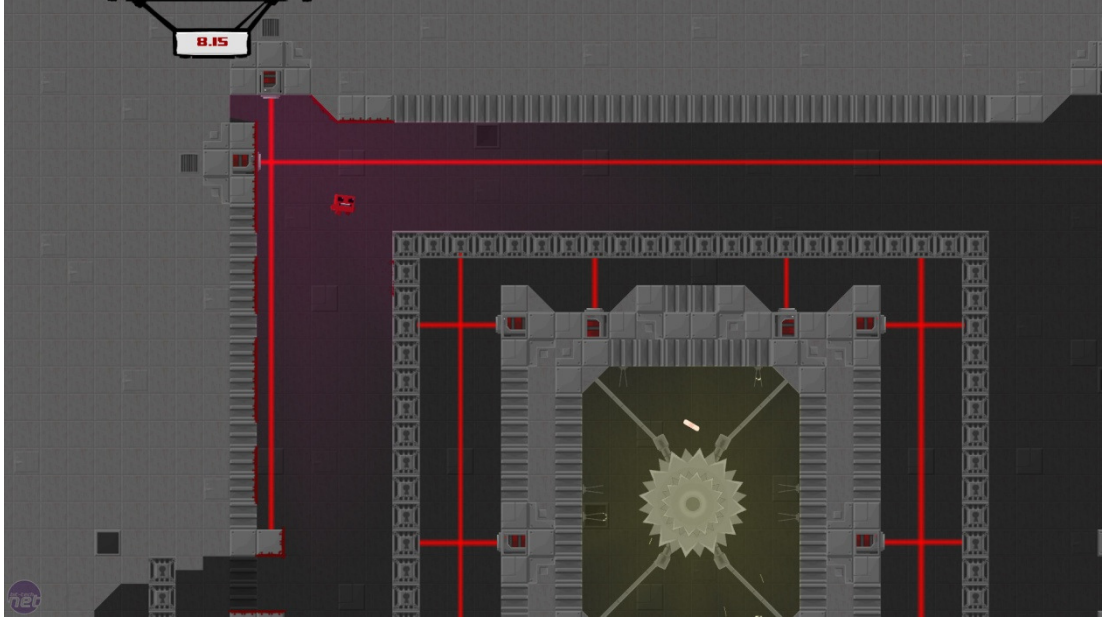
Oyun mekanının “imersif” bir etkiye sahip olmasını sağlayan bu iki düşünce biçimi, her örnekte ve her özne için geçerli olmak zorunda değildir. Chris Plante güncel aksiyon oyunlarının zorluk seviyelerini eleştirdiği yazısında, eski arcade oyunlarının sürekli jeton gerektiren, ama bununla birlikte de oyuncuyu “delirtmeyen” zorluk seviyelerinin artık az rastlanır olduğunu dile getirmektedir. (Plante, 2010) Plante bu değerlendirmeyi oyuncuların, oyun deneyimlerine ilişkin hatırladıkları üzerinden tespitlerde bulunmak için yapar. Plante’ye göre ani ölümlerle, defalarca denemeyanılma yöntemiyle keşfedilmesi ve üst üste oynanması gereken bölümlerle ve anlık hataların getirdiği “oyun bitti” ekranlarıyla karakterize olan eski arcade oyunları, oyuncuların zihinlerinde söz konusu zorlukların “nasıl aşıldıkları” ile yer eder. Bununla birlikte Plante günümüzün aksiyon oyunlarının, oyuncuyu oyuna bağlayan konu akışı ile akılda kaldığını belirtir:

“Call of Duty gibi oyunları, aynı filmleri hatırladığımız gibi hatırlıyoruz. Önce Küba’daki suikast komplosu, sonra Rusya’dan kaçış, sonra Kennedy’le ilgili ıvır zıvırlar, rakamlar, entrika ve son. Call of Duty: Black Ops gibi oyunlarda, sinir edici tasarım konu akışını engelliyor ve oyunun temposunu sekteye uğrattıyor.” (Plante, 2010) [Şekil 3.11]



**Şekil 3.11** : Call of Duty: Black Ops.

Plante’nin –CoD: Black Ops’taki gibi- “imersif olma iddiası taşıyan oyun deneyimi” ile oyunun tamamlanabilmesi için aşılması gereken mücadelelerin özdeşleştirilmemiş olması, bu eleştirilerin asıl kaynağı gibi gözükmektedir. Plante geçmişte oynadığı arcade oyunlarında, bazı düşmanları nasıl alt ettiğini ve bazı bulmacaları nasıl çözdüğünü hala hatırladığını da dile getirmektedir. Plante, Call of Duty: Black Ops’la yakın zamanda piyasaya çıkmış, Super Meat Boy isimli bağımsız bir arcade oyununu da karşılaştırır ve SMB’nin eski arcade oyunlarına benzeyen, zorlu oynanışını över. Super Meat Boy’un motive edici yönünün, şaşalı setler ve dikkatle işlenen bir konu değil, zorla elde edilen galibiyet hissi olduğunu belirte Plante, iki oynanış tarzı arasındaki farkın, CoD: Black Ops’un “bölümü bitirmek için ödüllendiren”, SMB’nin de “bölüm bitirilince ödüllendiren” yapısından kaynaklandığını aktarır [Şekil 3.12].



**Şekil 3.12 :** Super Meat Boy.

Plante, bütün özellikleri gözetildiğinde kıyas kabul etmeyecek kadar farklı türdeki iki oyunun karşılaştırmasını “zorluk” üzerine inşa ederek, “oyunbazlığın” tanımını “kantitatif oyun mekaniklerini manipüle etme eyleminin bıraktığı iz” olarak yapmış olur. Söz konusu oyunların, oyuncunun üzerindeki etkisi ve oyuncunun “oyunu tamamlayan ve unutan” bir kullanıcı olmadığı ve dolayısıyla da, yaşadığı deneyimin değerlendirmesini yapabilen bir aktör olduğu fikrini çıkarılabilirse Plante, eski tip “zor” arcade oyunlarındaki bulmacaları “hatırlayan” oyuncuyu –yani kendisini-etkileşime girdiği medyayla, sıradan bir kullanıcıya göre çok daha derin ilişkiler kuran bir “oyunbaz” olarak tanımlamaktadır. Plante, “oyuncu” kimliğiyle yaşadığı deneyimi “oyunbaz” kimliğiyle yorumlamaktadır. Plante’nin karşılaştırmasındaki temel eksiklik, oyunbazların, tercih ettikleri oyunların bütün özelliklerini gözetip, kıyas yapma yoluna gitmek zorunda olmadıkları gerçeğidir. Oyunbaz, oyuncu olarak oyunu deneyimlemenin yanında, bir yandan da bu deneyimini “ikinci bir kişi” olarak gözlemleyebilen ve tartışabilen kişidir. Plante’nin, oynadığı her iki türden oyuna ilişkin böyle bir değerlendirme yapmasına imkan tanıyan tecrübesi de, söz konusu oyunları bu derinlikte –ve oyuncu kimliğine paralel olarak- deneyimleyebilmiş olmasıdır. Ancak Plante, Super Meat Boy’un, oyunu bitirmek için bitirmeye iten “zorluğunu” ve Call of Duty: Black Ops’un, oyunun sonunu görmek için bitirmeye iten “kolaylığını” her ne kadar açıkça ifade etmiş olsa da, bu argümanları gerektiren

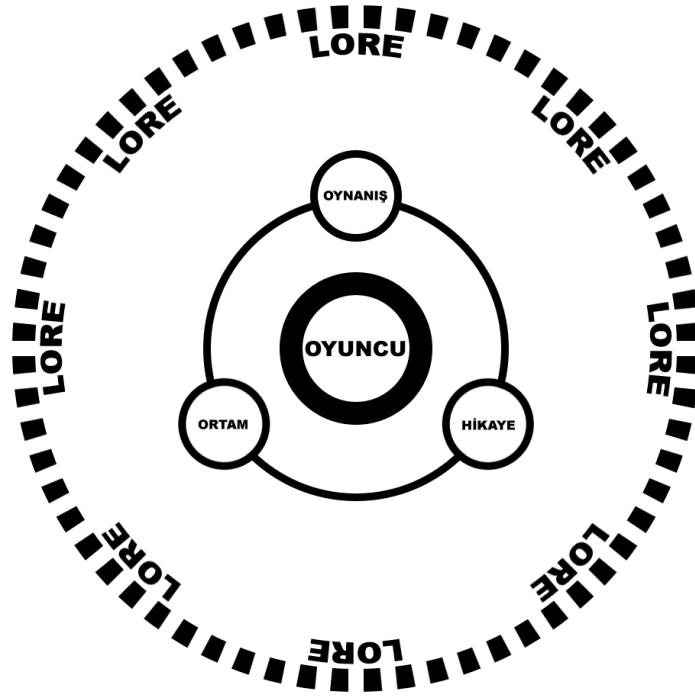
karşılaştırma yanlıştır. Super Meat Boy'un zorluğu bir amaçtır, ancak CoD: Black Ops'un kolaylığı bir amaç değildir. Bu kolaylık, bir araçtır.

Her iki oyunu da oyunbaz kimliğiyle karşılaştırmak için –klasik paradigmalardan kurtularak- Super Meat Boy'un zorluk seviyesine karşı, Call of Duty'nin hikayesini koymak gerekmektedir. Bu noktada, “Call of Duty'nin -Plante'nin de sözünü sakınmadan, “ıvır zıvır” olarak geçiştirdiği- konusu mu daha eğlenceli, yoksa Super Meat Boy'un zorlu bölümleri mi?” gibi bir soru sormak, her iki oyuna da angaje olan bir oyunbazın imersif deneyimlerini karşılaştırmak için çok daha anlamlı olacaktır. Nitsche'ye göre her oyun, oyuncuyu sanal ve üç boyutlu bir alana “batırmak” (immerse) zorunda değildir. Bazı oyunların mekansallıkları zayıftır, fakat oyuncular oyun dünyası yerine, oyunu oynama eylemine “batırılırlar” (immerse). (Nitsche, 2008) Zira oyunbaz, Super Meat Boy'da oyunu bitirmek için gereken yoğun dikkat ve kontrol yeteneği, yani kantitatif bir düşünce biçimine, CoD: Black Ops'ta ise konuya angaje olmak ve hikayenin akışından azami keyif almak için kalitatif bir düşünce biçimine öncelik vermelidir. Plante'nin iki farklı oyun için yaptığı karşılaştırmalı eleştiri, imersif deneyimin iki ayrı düzlemde yer aldığı kanıtıdır. Bir oyunun imersif olma durumu –diğer bütün medyalarda da olduğu gibi- öncelikli olarak kullanıcının tercihleriyle belirlenir. Bu, oyuncunun bulunduğu düzlemdir, yani oyun mekanıdır. Ancak oyunbazlar, oyunu oynadıkları sırada imersiyonun kendi üzerlerindeki etkisini inceleme imkanına sahiptirler. Oyunbazlar, oyuncu kimliklerini ve bu kimliğin oyun mekanı içerisindeki temsilini, oyuna ait olan diğer bütün temsillerle de birlikte, bu temsilleri taşıyan düzlemde, yani oyunmekanda algırlarlar.

Oyunbaz, bu algı sayesinde oyuncu olarak deneyimlediği oyun mekanına daha iyi bağlanmanın yollarını arayabilir veya bu bağın gücünü tartışabilir. Oyunbaz kişi bu algısı sayesinde oyuna eleştirel bir bakış açısıyla da yaklaşabilir. Plante'nin gerçekleştirdiği de, budur. Oyun yapımcıları ve eleştirmenler, oyunbaz kişiler olmak zorundadırlar çünkü onlar için, oyunu son kullanıcının deneyimlediğinden daha derin bir düzlemde algılamak bir gerekliliktir. Eğer oyuncu, oyun mekaniklerini manipüle eden kişiye; oyunbaz da, oyuncu kimliğini manipüle edebilen kişidir. Oyuncunun yaşadığı deneyim, bu deneyimi var eden imersiyon, tekinsizlik hissi, inançsızlığı askıya alma durumu ve de bu üçlüyü var eden oyun bileşenleri oyunbazın

denetimindedirler. Nitsche oyuncunun, oyun mekanında yer almasını, yani “mevcudiyet”ini bir algı yanılsaması olarak açıklar:

“Mevcudiyet [...] kullanıcının, oyunun imersif içeriği sebebiyle kendisini oyun dünyasında öznel olarak mevcut hissetmesinden kaynaklanan akli durum olarak düşünülmelidir. Bu, bir algı yanılsamasının sebep olduğu zihinsel bir olgudur.” (Nitsche, 2008)



Şekil 3.13 : Oyuncu, ortam, hikaye, oynanış ve “lore”.

Oyuncunun, oyun mekanındaki mevcudiyetine benzer bir biçimde, oyunbazın da, oyunmekandaki mevcudiyeti bir “algı” problemidir. Nitsche’ye göre oyuncunun algısı, oyunun imersif bileşenlerinin sebep olduğu bir yanılsamadır. Oyunbaz ise bu yanılsamalara ihtiyaç dahi duymaz. Çünkü oyunbaz, oyunun bileşenlerinin bu yanılsamaları yarattığının farkındadır. Oyunbaz, bu bileşenlerin çalışma prensiplerinden de haberdardır. Dolayısıyla bu bileşenleri, onların inşasını imkanı kılan bilgi alanıyla değerlendirme tecrübesi vardır. Oyunbaz, oyunun “çalışmasını” zihninde görselleştirebilen kişidir. Oyunbaz, oyuncu kimliğiyle oyun oynayarak eğlenen birey olmanın yanı sıra, oyunun kendisini de çözümleyerek eğlenebilen kişidir. Oyun oynamak “büyüleyici” bir deneyim olabilir, ama oyunbaz için oyunu

var eden mekanizmalar ve bu mekanizmaların çalışma prensipleri de bir o kadar “büyüleyicidir”. Be sebeplerden dolayı oyunları, en görünür mekansallıkları ile, yani “oyun mekanı” ile ele almak yeterli olamaz. Oyunları, bu mekansallığı var eden kavramların yer aldığı, daha derindeki kuramsal mekansallığıyla da incelememiz, yani “oyunmekan”ı tartışmamız gerekmektedir.

#### 4. OYUNMEKAN VE OYUN MEKANI

Oyuncular, oyun mekanını deneyimlerler. Avatarları, oyun mekanında yer alır. Oyuncunun avatari aracılığıyla etkileşime girdiği sanal karakterler ve eğer mevcutsa, diğer oyuncu avatarları da bu oyun mekanının birer parçasıdır. Oyunun hikayesi, görevleri, bulmacaları, mimari mekanları –yani “yer”leri ve bütün bunları birbirine tutarlılıkla bağlayan nicelikli kural ve nitelikli anlatıdan oluşan oyun mekanikleri de bu oyun mekanını var eden bileşenlerdir. Oyunun bir avatar aracılığıyla deneyimlendiği her an oyun mekanında geçer. Oyuncunun görselleştirilebilen deneyimi oyun mekanında başlar ve biter. Bu mekan dışındaki deneyim, görselleştirilebilir değildir. Çünkü görselleştirilebilecek bütün veriler de, oyun mekanının birer parçasıdır, yani temsildirler. Oyun mekanının altında kalan kuramsal mekanı, yani oyunmekana penetre etmek, oyuncunun avatari aracılığıyla gerçekleştirebileceği bir eylem değildir. Oyuncu bu mekanı ya bir oyunbaz olarak algılayabilir ve yorumlayabilir, ya da bir kullanıcı olarak denetleyebilir ve manipüle edebilir. Her iki durumda da oyun, eğlence amacıyla etkileşilen bir medya olmaktan farklı bir oluşum haline gelir. Oyun, içine dahil olunabilen bir sanal gerçeklikten daha fazlasıdır. Yani, üzerinde hakimiyet kurulabilen, kontrol edilebilen ve de en önemlisi, kullanılabilen bir siber uzaydır.

Popüler kültürde siber uzay, maddesel dünyanın gerçekliğinde var olamayacak fizikselliğin temsiliyle yorumlanır. Bu, yanlış bir algıdır. Temsiliyet, siber uzayın ancak ve ancak arayüzü olarak dikkate alınabilir. Çünkü siber uzay, maddesel dünyaya ait olanı temsil etmek için kurgulanmaz. Siber uzay temsil değil, kendisidir. Temsiller, üzerine kuruldukları veya fiziksel arayüzler aracılığıyla hizmet ettikleri siber uzay mekaniklerinin, maddesel dünyada mevkilenen kullanıcı tarafından rahatça işletilmesini sağlayan zihinsel bağıntılardır. Siber uzay maddesel dünyanın imkanı kıldığı ilişkilerin “ötesinde” ilişkiler tanımlamaz. Onun tanımladığı ilişkiler, maddesel dünyanın dışındadır. Bu ilişkiler, maddesel olanın bilgi alanı ile okunamaz ve yorumlanamazlar. Siber uzay, kendi kuralları olan bir dünyadır ve Dovey ve Kennedy’e göre temsiliyet, kurallarla işleyen bir dünyanın simülasyonuna

ulaşmamızı sağlayan yoldur. (Dovey, Kennedy, 2006) Siber uzayın içine taşınan, simülasyon gibi, maddesel olanın niceliği ile ahlaki değer gibi, dünyevi olanın niteliği de temsiller biçiminde var olurlar. Yani sanal arayüzler olarak işlevlendirilirler. Siber uzayların amaçları, süreçleri ve sonuçları kendi içlerinde saklıdır ve de siber uzayın maddesel olmayan, sanal kabuğunun dışına taşamazlar. Taşanlar, aynı siber uzaya dahil edilen maddesel dünya temsilleri gibi, maddesel dünyada siber uzayın temsilleridirler. Oyunmekan, üzerine oyun mekanı kurulması amacıyla tasarlanan bir siber uzaydır.

#### 4.1 Construct ve Limbo

The Matrix'te Morpheus, Neo'yu ilk defa bir simülasyon içinde yer alma deneyimiyle tanıştırırken, onu “construct” olarak isimlendirdiği beyaz bir sonsuzlukta karşılar\* [Şekil 4.1]. Morpheus içlerinde buldukları beyaz boşluğa herhangi bir şey yükleyebileceklerini söyler. Morpheus bunu “kıyafetler, ekipman, silahlar ve talim simülasyonları” olarak örneklendirir. Morpheus'un “yüklenebilecekler listesi” neredeyse bir oyunu anlatmaktadır. Ancak The Matrix örneği üzerinden, oyunmekanın aslında “construct” olduğunu iddia etmek çok da doğru olmayabilir. Zira söz konusu diyalogun yer aldığı sahne, bize “construct”ın boş olmadığını da göstermektedir. Öncelikli olarak sahnede Morpheus ve Neo'yu görürüz. Morpheus Neo'ya deneyimlediği bedeninin “sayısal benliğinin zihinsel yansıması” olduğunu söyler. Yani her ikisi de, avatarları aracılığıyla bu mekanda yer almaktadırlar. Sahnede iki adet kırmızı deri koltuk ve bir retro televizyon seti mevcuttur. Morpheus ve Neo ile birlikte bu nesnelere de, içinde buldukları beyaz boşlukta, görünmeyen bir zemin üstünde sabit durmaktadırlar. Belli ki “construct” – izleyicinin sahneden çıkarabildiği kadarıyla- bir kartezyen düzleme sahiptir. Neo ve Morpheus birbirlerini görebilmektedirler, dolayısıyla ışık vardır. Her ikisi de rahatça hareket etmekte ve nefes alıp vermektedir, dolayısıyla bir yerçekimi ve atmosfer simülasyonu mevcuttur. Kısacası “construct”, görüldüğü kadar da boş ve kuralsız değildir. İçerisinde, maddesel gerçekliği temsil eden parçacıklar barındırmaktadır. Morpheus “construct”ı bir “yükleme programı” olarak isimlendirir, ancak kendisi de

---

\* Wachowski, A., Wachowski, L., 1999: The Matrix, Village Roadshow Pictures, Sliver Pictures, Warner Bros. Pictures.

bu tespiti yaparken construct'ın içine “yüklenmiş” bir temsildir. “Construct”ı siber uzay yapan özellik, içine yüklenen temsiller değildir. “Construct” içine temsil yüklenmesine izin veren bir bilgisayar programıdır. “Construct”ın siber uzamı, amacıdır, yani yükleme eyleminin kendisidir. Yüklenen, amaçlanan yükleme eyleminin sonucudur.

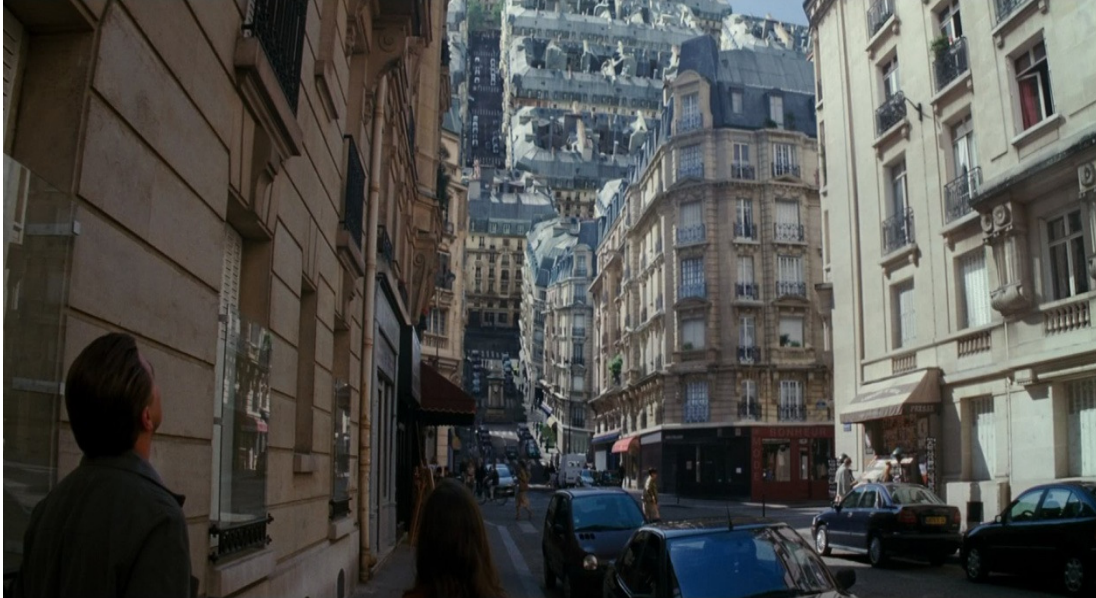


**Şekil 4.1 :** The Matrix – Morpheus, Neo’ya “construct”ı anlatıyor.

Construct’ı “siber uzay” gerçekliğiyle anlamak için The Matrix serisinde “yükleme” işini yapan kişinin pozisyonunu değerlendirmek gerekir. İlk filmde “Tank” karakteriyle, ikinci ve üçüncü filmlerde de “Link” karakteriyle tanıdığımız “operatör”, önce simülasyonu, yani gerçekliği var edecek kuralları; daha sonra da simülasyona dahil olacak insanların avatar bedenlerini ve bu bedenlerin işgal edeceği temsil mekanını denetleyen kişidir. Eğer “construct” bir oyunmekan olarak değerlendirilirse, “operatör” bir kullanıcıdır. Oyunmekanın nasıl ve ne amaçla çalışacağına karar verir. Vereceği kararlar kendisini değil, siber uzayın – oyunmekanın- üstünde yer alan temsilleri, yani avaturları ve bu avaturlara hükmedenleri –oyuncuları- etkiler. Morpheus, avatar bedeniyle, temsillerle doldurulmuş “construct”ın içindeyken, bir yandan da bu çalışma prensiplerinden haberdardır. Morpheus, bir oyunbazdır. İçinde bulunduğu gerçekliği var eden kuralları denetleyemez, ama bu kuralları yorumlayabilir ve duyularını harekete geçiren temsillerin ötesinde bir algı geliştirebilir. The Matrix’te tasvir edilen görselliğiyle “construct”, tam da görselleştirilmiş olduğu için, bir oyunmekan değildir. Ama çalışma prensiplerinden doğan benzerlikleriyle dikkate alınabilir.

“Construct”, oyunmekanın nicelikli özelliklerini ifade eden, bir sayısal üretim düzlemidir. Amacı etik ve estetik olanın, yani nitelikli olanın temsilini üretmek ve görselleştirmek değil, kurallı ve boyutlu, yani nicelikli olanın temsilini hesaplamak ve bu hesapları görselleştirmektir.

Oyunmekan, sadece nicelik hesaplayan bir alan değildir. Nitelikli olana nicelikli değer verebilir ve nitelikli olanları karşılaştırabilir. Ancak bu yine de nicelikli hesap yaptığı anlamına gelir. Oyunmekanın özelliği, içine yüklenen nitelikli verileri, nicelikli temsilleri ile görselleştirmek ve bu verilerin sayısal olmayan yollarla, kullanıcılar, oyunbazlar ve oyuncular tarafından yorumlanmalarına imkan tanımaktır. Oyunmekan nesnelidir. Ama nesnel olan üzerinden, öznel değerleri tartışmaya açabilir, yani anlatı sunabilir. Bu değerleri tartışacak olan aktörler de, oyunmekana ve onun temsillerle dolu dünyasına dışarıdan katılan öznelerdir. Oyunmekanın bu yönü Inception’da tasvir edilen “rüya mekanı” ve “limbo”yla incelenebilir\* [Şekil 4.2] [Şekil 4.3]. Cobb rüya mekanını üç farklı aktörün eline teslim eder. Ariadne, “mimar” karakteriyle, rüya mekanının fiziksel gerçekliğini inşa eden kullanıcıdır. “Mimar” nicelikli ve nesnel üretimi ve de bu üretimin işleneceği kuralları kurgular. Nitelik, “özne”nin işidir. “Özne”, rüya mekanını bilinçaltının yansımalarıyla, yani “projeksiyon”larla doldurur.



**Şekil 4.2** : Inception – Cobb ve Ariadne “rüya mekanı” içindeler.

\* Nolan, C., 2010: Inception, Legendary Pictures, Syncopy Films, Warner Bros. Pictures.

Bu yansımalar, “özne”nin bilinçaltında yer eden öznel değerlerin temsilileridirler. “Özne”, bir oyunbaz veya oyuncu olarak –rüya mekanında olduğunun farkında olarak veya olmayarak- rüya mekanına dahil olurken, aynı zamanda da “mimar”ın ürettiği oyun mekanına kendi temsiliyetleri ile müdahale eden kişidir. Rüyaya dahil olan diğer aktörler ise sadece kendi benliklerinin temsililerini yanlarında getirirler. Onlar da, rüya gördüklerinden haberdarlarsa, oyunbaz; değilse, oyuncudurlar.

Inception’ın rüya mekanı betiminde amaç, “özne”nin bilinçaltını okumak ve tercihe göre, manipüle etmektir. “Özne”, “mimar”ın kurguladığı sanal gerçekliği algılar ve bu gerçekliğin temsil ettiği fizikselliği okuyarak ve anlamlandırarak, kendi değerlerini temsiliyetlere dönüştürüp, bu gerçekliğin içine yerleştirir. Cobb, bu gerçeklik içinde “güvenli” olarak “okunacak” bir yer üretilirse, bu eylemin “özne”yi, kişisel sınırlarını bu yerin içine saklamaya iteceğini ifade eder. “Özne”, simüle edilen alanın anlatılarına, kendi anlatısı ile katkıda bulunarak eklemelenen kişidir. Ancak aynı zamanda da inançsızlığını askıya almaktan kaçınır. Inception’da, “özne”nin bilinçaltının yansımaları –temsilleri- yer aldıkları sahte gerçekliği sürekli olarak sorgulamakta ve bu gerçekliği yaratan kullanıcıyı aramaktadırlar. “Özne” için rüya mekanı sadece öznel değerlerden ibaret bir alandır. Bütün temsiller, temsil ettikleri niteliklerle ele alınır, yorumlanır ve sorgulanırlar. Nicelikli veriler de dahil olmak üzere, rüya mekanında yer eden her şey, “özne”nin bilinçaltında yer eden etik ve estetik kriterlerle sorgulanır. “Özne” için “doğru” ve “yanlış” yoktur, çünkü bu bir simülasyonun değerlendirme biçimidir. “Özne”, “doğal” ve “olağandışı” olanları ayırır. Onun için matematiksel veriler bir anlam ifade etmez. “Özne”, matematiksel yöntemlerle üretilen temsillerin ifadelerini kendi beklentileriyle karşılaştırır. Fischer ve Cobb rüya mekanı içinde bir barda konuşurlarken, beklenmedik bir durum sonucu rüya mekanındaki yer çekiminin yönü değişir. Cobb, Fischer’ın güvenini kazanmak için bir risk alır ve dikkatini bu olağandışı değişikliğe çeker. Bardaki herkes, yani Fischer’ın bilinçaltının yansımaları, Cobb’dan şüphelenir. Hem rüya mekanının gerçekliği –bu gerçekliğin temsil ettiği nicelikli kurallılık- hem de Cobb’un ifadeleri –bu ifadelerin altında yatan nitelikler ve ahlaki değerler- sorgulanmaktadır. Cobb ve takımı, rüyada olduğunun farkında olmayan Fischer ile bir temsiliyet oyunu oynamaktadır. Fischer’ı kandırma amacıyla, “olağandışı olan”ı belirterek, kendini “doğal olan” olarak benimsetmeye çalışır. Cobb, öyle olmadığı halde Fischer’a, kendini “onun bilinçaltının bir yansıması”

olarak tanıtmaktadır. Ürettikleri rüya mekanının bir anlatısı vardır, fakat hedef aldıkları aktör olan Fischer’a da bu anlatıyı tamamlama gücü vermek zorundadırlar. Aynı bir oyunda olduğu gibi Fischer –oyuncu kimliğiyle- rüya mekanındaki en önemli varlıktır, ama bunun bilincinde olmaması gerekir. Fischer’ın bilinçaltının bir parçası olarak ona yardım etmeye çalıştığı yalanıyla bir güven ortamı yaratan Cobb, Fischer’ın kontrolde olan kişi olduğu gerçeğini ondan gizler. “Anlatı Ölçeği” bölümünde de irdeleneceği şekilde, simülasyon yöntemiyle anlatı üreten oyun mekanı, oyuncuyu kontrol altında tutmaya çalışır.



**Şekil 4.3 :** Inception – Cobb ve Ariadne “limbo” içindeler.

Eğer Inception’un kurgusal rüya mekanı ile oyun mekanları arasında bir benzerlik kurulabilirse, Inception’un kurgusal “limbo” tanımı üzerinden de oyunmekan anlamlandırılabilir [Şekil 4.3]. “Limbo”, Arthur’un deyimiyile, inşa edilmemiş rüya mekanıdır. Limbo, rüya mekanının en dibinde yer alır ve “orada, oraya daha önceden inmiş bir kişinin koydukları dışında, hiçbir şey yoktur. Limbo, sınırsız, ham bilinçaltıdır”. Cobb ve Mal’ın “limbo”daki deneyimlerine bakılacak olursa, “limbo”da “mimar”, “özne” ve “rüya gördüğünü bilen”, aynı kişilerdir. Yani sırasıyla, kullanıcı, oyuncu ve oyunbaz aynı kişilerdir. Cobb ve Mal, “limbo”da ortaklaşa bir dünya tasarlamış, içine kendi bilinçaltlarının temsillerini yerleştirmiş ve ürettikleri bu rüya mekanında yaşamışlardır. Limbo, onlara sınırsız ve sınırlandırılmamış üretim imkanı tanıyan uzaydır. İçinde hiçbir kural, kavram ve değer ile kural, kavram ve değer temsili barındırmaz. Eğer “construct” oyunmekanının teknik bir benzeriyse, “limbo” da kuramsal bir benzeridir. “Construct” bir simülasyon üretme zeminidir. “Rüya mekanı”, simüle edilebilir nicelikli kuralların

temsillerinin “anlatı araçları” olarak kullanılmasına olanak tanır. “Limbo”, üzerine hem simülasyon hem de simülasyonla üretilen temsiller üzerinden anlatı mekanı kurulmasına izin veren, düşünsel potansiyeli sınırlandırılmamış uzaydır. Bu uzay tasarımcılar tarafından sınırlandırılırsa, ortaya çıkacak olan ürün rüya –oyun-mekandır.

#### 4.2 “Oyun” ve “Piyas”

Oyun mekanı matematiksel kurallarla ayakta durur. Bu kurallar hem oyun oynama eylemini imkanı kılarlar hem de oyunu ifadeli kılacak temsillerin görselleştirilmesi için işlevlendirilirler. Kurallar ve temsiller birbirlerinden bağımsız üretilmezler. Ortaklaşa hizmet ettikleri oyun oynama eylemi, ikisinin bir arada çalışmasını gerektirir. Oyun mekanı, oyun oynama eylemini imkanı kılan, işlevlendirilmiş sanal mekandır. Wark’a göre, oyun mekanları öncelikli olarak heterotopyalardır. (Wark, 2007) Heterotopyalar, yani “diğer mekan”lar, içlerinde anklav olarak yer ettikleri toplumsallığın kurallarından ve kabullerinden farklı kurallar ve kabullerle işleyen bağımsız oluşumlardır. Wark’ın anlatımıyla, okul, hastane veya cezaevi gibi sadece işleve ve gereksinime dayalı heterotopyalar dışında, “estetik piyas” ve “hesaplı oyun” için çalışan iki tür heterotopya daha mevcuttur. Bu heterotopyalar, sırasıyla sadece nitelik ve sadece nicelik işlemek üzere tasarlanırlar. Bu tanıma göre, nitel verilerin işlendiği mekanlar sanat galerileri, konser salonları ve müzeler olabilirken, nicel verilerin kabul gördüğü mekanlar spor müsabakalarının yapıldığı arena ve stadyumlardır. Wark’a göre bu mekan tiplerinden biri yeni (nitel) değerler üretirken, diğeri verili (nicel) değerlerin karşılaştırmasını yapar ve her iki mekanın da içeriği, anklavlarının dışında hiçbir anlam içermez.

Wark’ın oyun mekanı heterotopyalarla benzeştirirken verdiği örnekler simülasyona ve anlatıya işaret etmektedir. Frasca oyunları, Wark’un işaret ettiğine benzer bir ayrımla algılar. (Frasca, 2003) Frasca’nın “uçak simülatöründe uçağı indirmek” ve “inen uçağı gösteren film” örnekleriyle yaptığı karşılaştırmalarda, simülasyon ve anlatı birbirlerinden ayrı iki uçta durmaktadırlar. Frasca’ya göre, nasıl anlatı bir temsiliyet kurgulama aracıysa, video oyunları da simülasyon kurgulama araçlarıdır. Frasca’nın “anlatı” kabulündeki kilit dayanak noktası, deneyimlenen anlatının başından sonuna kadar müdahale edilemez oluşudur. Frasca yaptığı keskin

ayrıyla oyunları, bir deneyim aracı olarak kurallar çerçevesinde gerçekleştirilen eylemlerin üzerinden yeniden okunan ve üretilen anlatı araçlarından ziyade, sanal ortamda gerçekliğin etkileşimli deneyini yapan programlar olarak algılar. Frasca için oyunlar, arka arkaya dizilmiş anlatı parçaları arasında yapılan seçimlerin bir araya getirdiği siber metinlerdir. Wark'un heterotopyalar üzerine kurduğu oyun kuramı da bu ayrımı destekler niteliktedir. Wark heterotopyaları "piyes" ve "oyun" üzerinden değerlendirirken, "piyes" in -nitel değer- onu anlamlı kılan topolojiden çıkarılarak yeniden anlamlandırılmayacağını, ama "oyun" un -nicel değer- ürettiği topolojinin sınırlarının dışına her fırsatta taşıdığını dile getirir. Oyunlarda "piyes", Wark'un Grand Theft Auto: Vice City üzerinden de örneklendirdiği gibi, "oyun" un hizmetindedir ve "oyun" un daha geniş kitlelere ulaştırılması için işlevlendirilen bir görsellikte değerlendirilebilir. Wark'a göre Vice City, görsel ihtişam peyzajına sarmalanmış bir algoritmadır. Wark bu çıkarımını Caillois' nun "agon" ve "alea" ile "ilinx" ve "mimesis" ikili karşıtlığı üzerine kurmaktadır. Oyunların heterotopik özellikleri "oyun" ile, "piyes" e ile olduğundan daha sıkı bir ilişki içerisindedir. Çünkü "agon" (karşılaşma) ve "alea" (şans), "ilinx" (mest edici derinlik sarhoşluğu) ve "mimesis" e (gerçeği gizleyen manzara) göre baskın üsluplardır. Wark' ın Vice City yorumuna göre, "agon" ve "alea", "ilinx" ve "mimesis" ile desteklenerek, "oyun" un etki alanı arttırılır.

Wark' un oyunların kuramsal yapısı üzerine söyledikleri çok da yanlış değildir, ancak üzerine düşündüğü örnek daha fazlasını önermektedir. Kazanmanın veya kaybetmenin karşılaşmayı sonlandırıcı hedefler olduğu oyunlarda, "agon" ve "alea" denetleyici üsluplar olarak görülebilirler. Quake ve Counter-Strike gibi, içinde sadece kesin sonucun hedeflendiği çok oyunculu karşılaşmaların yer aldığı, deathmatch odaklı oyunlar, "agon" ve "alea", hatta çoğu zaman sadece "agon" üzerine kuruludurlar. Bu oyunların nitel içeriğini değiştirmenin, oyunların amacı ve sonucu üzerinde bir etkisi olacağı iddia edilemez. Quake serilerinde, "labirent" i iyi okuyan ve içinde yolunu iyi tayin eden, iyi silahları ele geçiren ve kullanan, rakibinden daha iyi taktik kuran, daha hızlı düşünen ve tepki veren kazanır. Counter-Strike' ta da durum pek farklı değildir. Quake' in rahatsız edici uydurma hi-tech ve neo-gotik tarzı [Şekil 4.4] ile Counter-Strike' ın Hollywood film setlerini örnek alan klişeleştirilmiş Orta Doğu görselliği [Şekil 4.5], oyuncuların gözünü okşayan, ama oyunun oynanışını da yönlendiremeyen estetik bileşenlerdir. "Oyun" un amaç olduğu

oyun mekanında “ilinx” ve “mimesis” anlatı aktarabilirler, ama bir şey anlatma derdinde değildirler. Bu oyunlarda rekabet vardır, ancak bir antagonizm söz konusu değildir.



Şekil 4.4 : Quake 3 Arena.



Şekil 4.5 : Counter-Strike: Source.

Wark ikiye ayırdığı heterotopyaların birinde “oyunun adil”, diğerinde de “piyesin serbest” olduğundan bahsetmektedir. Wark’un “serbest” olduğunu ifade ettiği “piyes” odaklı heterotopyaların içerdikleri estetik nitelikler, sadece okunabilir

değillerdir. Bu içerikler, aynı zamanda da yorumlanabilir, tartışılabilir ve değiştirilebilirler. Wark'a göre "oyun" bir rütbenin yapıtısıdır –rütbeyi anlamlı kılan yapıtıdır- "piyes" ise "rütbe yapıtısı"nın yapıtısıdır –rütbe yoktur, ama varmışçasına yapıtısı üretilir. Rekabet, rütbe sayesinde var olur ve "agon" rütbe üretir. "Ilinx" ve "mimesis", eğer sadece "agon" ve "alea"ya hizmet etmek için değil, aynı zamanda anlatı ile "oyun" heterotopyasını değiştirmek için de işlevlendirilirse, ortada bir "rütbe yapıtısı" üretimi var demektir. Nicelikli hesap ile sonuçlandırılan, rekabetli bir karşılaşmaya ek olarak, protagonist ve antagonistin "kozlarını paylaştığı" nitelikli bir hikaye ortaya çıkar. Ve "piyes" serbesttir, onların hikayesini anlamının ve yorumlamanın aşkınlaştırılabilir bir yolu yoktur. Bu hikayenin içeriğini, simülasyon yorumlayamaz. Hikayeyi var eden simülasyonu "ilerletmek" ve nihai bir sona bağlamak için "agon"dan vazgeçilemez. Çünkü oyuncunun hikayedeki etkinliği, eninde sonunda aşkınlaştırılmış nicel hesap ile belirlenecektir. Ancak oyuncunun kendisi için tanımladığı veya ona verilen karakteri, bir "avatar beden" olarak kullanarak içine dahil olduğu hikaye ve oyuncunun bu hikayeye kattığı anlatı bu simülasyonun bir üretimi değildir. Simülasyon, üretilmiş olan anlatıyı temsil eder. Bununla beraber anlatı da, nicel bir muvaffakiyet veya yenilgi belirleyemez. Hikaye, muvaffakiyeti, yenilgiyi ve bu sonuçlara giden yolu anlatır. Oyuncu, simülasyonu yöneten kimliğine ek olarak, bu simülasyonun ürettiği temsillerle, oyun mekanına kendi kattığı temsilleri harmanlayarak, tamamlanmış anlatıyı deneyimleyen kişidir. Oyuncunun deneyimi bir "piyes"tir.

Üzerine konuştukları oyunlar bu tezin kapsamı dışında kalan türlere ait olsalar da, Yeşilbaş'ın (2008) ve Staebell'in (2009) çok oyunculu oyun mekanında anlatı üretimi üzerinden tartıştıkları oyun deneyimleri, "piyes"in aşkınlaştırılmış, simülatif "oyun"u ezebilen yapısına örnek olarak gösterilebilirler. MMORPGler ve ataları olan MUD türünde oyunlar, aynı anda yüzlerce oyuncuyu ortak bir oyun mekanında bir araya getirebilen yapıları sayesinde kendilerine özgü bir toplumsallık oluşmasına fırsat tanır. Oyuncular, başka oyuncularla paylaşmadıkları çizgisel veya çok yönlü, tek kişilik oyun mekanlarının anlatılarını da "agon"un kuralları yapısıyla işlenemeyecek bir derinlikle algılayabilir ve yorumlayabilirler. Yani oyuncu, deneyimini kendisiyle de paylaşabilir. Ancak World of Warcraft ve EVE: Online gibi MMORPGler [Şekil 4.6], oyuncuları bir araya getirerek, içlerinde buldukları devasa oyun mekanlarının hikayelerini tamamlamalarına ve birbirleriyle

paylaşmalarına ek olarak, aynı zamanda da yeni hikayeler yazmalarını beklerler. Bu oyunlarda oynanış, ortam ve hikayeden oluşan ve de ortasında oyuncuların yer aldığı “çember”, geçerliliğini sürdüren bir kuramsallaştırma değildir. Ancak hikaye ve hatta lore, bazı durumlarda oyuncular tarafından kurgulanır. MMORPGler, FPS ve TPS türüne ait bütün oyunlarla ortak agonografik özellikler gösterirken, bir yandan da oyuncuların kolektif rol yapma eylemleriyle işler hale gelen “piyes” heterotopyalarıdır. MMORPGlerin oyun mekaniklerinin kullanılması için gözetilen oyuncu sayısı, bu mekaniklerin yönettiği oyun dünyasının anlatısını kurgulamak için gözetilen oyuncu sayısı ile karşılaştırılamayacak kadar düşüktür. Bu oyunlarda elli, hatta yüz kişinin bir araya gelerek, ortaklaşa oynaması gereken bölümlerden söz edilebilir. Ancak bu bölümlerin yer aldığı dünyayı anlamlandırmak için elli bin, hatta yüz bin oyuncu gerekmektedir. Bu anlamlandırma süreci, binlerce kişinin bir araya gelerek çalıştığı bir algoritma ile yürütülmez. Böyle bir algoritma yoktur, çünkü bu süreç kalitatif bir kolektiftir. Bu süreç, devasa bir “piyes”e işaret eder.



**Şekil 4.6 :** EVE: Online.

MMORPGlerin, kendi içlerinde bir toplum oluşturabilecek kadar fazla oyuncuyu bir araya getiren yapılarına benzer özellikler göstermeyen çok oyunculu oyunlarda da oyuncuların, anlatıyı “agon”a hizmet eden bir “görsel şölen”den daha fazlası olarak yorumlama şansları vardır. Ucu açık olmayan senaryoların kooperatif oynanışla deneyimlenebildiği oyunlarda, oyuncular ortak oyun mekanı içinde bir takım halinde

eylemde bulunurken, birey olarak kendi anlatılarını bu oyun mekanı içine yerleştirir ve böylece birbirleriyle paylaşmış olurlar. Left 4 Dead serisinin “mücadele” (campaign) modunu oyuncular ortaklaşa oynarlar. Her oyun oturumu, görsel olarak – çok küçük değişiklikler dışında- neredeyse tıpa tıp aynı olan “yer”lerde ve her zaman aynı başarı kriterleri gözetilerek gerçekleştirilir. Oyuncular aynı binalara girip çıkarlar, aynı şehir sokaklarında dolaşırlar, bölüm sonunda ulaşmaya çalıştıkları yer her zaman aynıdır ve başarılı olmak için her zaman aynı sayısal koşullar sağlanmalıdır. Oyuncuların kontrolündeki avatarları bile aynı replikleri tekrarlarlar, yani hikaye de her zaman aynıdır. Oyuncular, bu hikaye ve ortam içerisinde kendilerine tanımlanan alanda, oynanmış mekaniklerini kullanarak başarıya ulaşmaya çalışırken, bir yandan da kendi hikayelerini üretmiş olurlar. İdeal olarak dört kişilik bir takımla oynanan “mücadele” modunda, oyuncular birbirilerini gözden kaybetmeden ve birbirileriyle sürekli iletişim kurarak oynamak zorundadırlar. Bir oturuda yaşanan oyun deneyiminin, bir başka oturudaki oyun deneyimiyle aynı olması mümkün değildir. Oyun mekanı her oturumda, rastgele yerlerde, rastgele sayıda düşmanla doldurulmaktadır. Oyunun, algoritmalarla idare edilen ve de doğal olarak, öngörülebilir rastlantısallığına ek olarak, dört kişilik takım da aynı oyunculardan oluşmayabilir. Dahası bu oyuncular, her oturuda aynı eylemleri yapmayabilir ve birbirileriyle aynı şekilde iletişim kurmayabilirler. Bütün oyuncular, hem kendi deneyimlerini hem başkalarının deneyimlerini hem de başkalarının deneyimleri üzerinden tekrar kendi deneyimlerini, her oturumda farklı okuyacaklardır. Oyuncuların, oyunda başarılı olabilmek için oyunu oynarken, kendi deneyimlerini okuyor, değerlendiriyor ve birbirileri için yorumlayarak, oyun oynama eylemlerini güncelliyor olmaları, bu “piyes”i anlamlı kılmalarını sağlar.

Frasca oyun deneyimini Wark’un “oyun” heterotopyası olarak tanımladığı gerçek mekanlara ait bir eylem ile anar. Frasca’ya göre futbol oynama deneyimi ile, futbol maçı izleme deneyimi arasında hiçbir benzerlik yoktur. (Frasca, 2003) Yani futbol oynamak, bir “piyes” olamaz. Frasca bu karşılaştırmayı Eskelinen’in retoriği üzerinden örneklendirir:

“Size bir top fırlatırsam bu, topu elinizden düşürüp, size hikayeler anlatmasını beklemenizi amaçladığım anlamına gelmez.” (Eskelinen, 2001)

Frasca'nın ve Eskelinen'in yaptıkları karşılaştırmalarda unuttukları, futbol oynama eylemi ile futbol (video) oyunu oynama eyleminin birbirlerinin yerini alabilecek eylemler olmadıkları gerçeğidir. Gerçek hayatta bir futbol topu, futbol topu ile oynanan oyun ve bu oyunun izlencesi, onları anlamlı kılan heterotopyaya, yani stadyuma veya futbol sahasına özgü nesne ve eylemlerdir. Wark'un deyişiyle, kendi anklavları dışında anlam ifade etmezler. Bu anklavları nicelikli değerleri karşılaştıran bir heterotopyadır. Dolayısıyla hikayeleri yoktur ve anlatı olarak görülemezler. Yani futbol topu yere düşünce hikayeler anlatmaya başlamaz, çünkü futbol oynama eylemi bir hikaye değildir. Bu eylem, gerçek eylemdir. Oyun mekanında futbol oynamak ise gerçekçi olabilir, gerçeğe benzer olabilir, ama en önemlisi, gerçek olmayan ama kendi sanal gerçekliği içerisinde yeniden anlamlandırılan bir temsildir. Oyun mekanı içinde futbol topu, yeniden yazılmıştır. Futbol topu yere düşünce konuşabilir veya konuşmayabilir, ama oyuncunun avatarına bir futbol topu fırlatılması bile, kendi başına bir hikayedir. Oyuncuların bu temsiller aracılığıyla bir "futbol oyunu" oynuyor olmaları, ekranda gördükleri futbol topu temsiliyle kurdukları ilişkinin, onu simüle eden oyun mekanı tarafından -bu simülasyon her ne kadar gerçekçi ve/veya gerçeğe benzer olsun- kendi alternatif gerçekliği içinde, aslında gerçek dünyadaki futbol oyunuyla hiçbir somut benzerliği olmayan yeni bir eylem olarak tanımlandığı gerçeğini değiştirmez. Futbol simülasyonu, sanal ortamda "futbol oyunu oynama deneyi" gerçekleştirmeye çalışmaz. Bu simülasyonun amacı, kendi siber uzayı içerisinde, gerçekteki futbol deneyimini anlatmaktır. Futbol oyununu anlatan bir video oyunu, futbolun kurallarını sanal gerçekliğe taşıyabilir, ancak oynanışı taşıyamayacaktır. Klasik futbol (video) oyunlarında oyuncular gerçekten koşmazlar, topa vurmazlar ve birden fazla futbol oyuncusunu kontrol etme imkanları vardır. Futbol (video) oyunu, sadece ona ait olan siber uzay içerisinde anlam taşıyan kuralların, futbol temsillerinden oluşan görsel bir arayüz ile harmanlanması ve fiziksel bir arayüz ile kontrol edilmesi sayesinde etkileşilebilir hale getirilmiş bir kolajdır. Amacı, futbol oynatmak değil, futbol temsilini -bambaşka oyun mekanikleri kullanarak- anlatmaktır.

Dolayısıyla, Left 4 Dead'in oyuncularını futbol oyuncularıyla karşılaştıramayız. Böyle bir benzerliğe -daha önce de örneklendirildiği gibi- ancak Quake ve Counter-Strike tarzı örnekler dahil olabilir. Bu oyunlar, her ne kadar görselliklerinin kaynağı olan gerçekliğe referans veren temsiller ile destekleniyor olsalar da amaçları,

oyunculardan anlatı üretmelerini beklemek değildir. Oyuncuların Counter-Strike'ta canlandırdıkları teröristler ve anti-terörizm timleri, bu timlerin temsilcileridir. Oyunda bulunan “yer”ler, nesnelere, çatışmalar ve oyunun parçası olan bütün diğer bileşenler de, gerçekteki karşılıklarını temsil eden görseller ve eylemlerdir. Fakat oynanış, yine sadece kendi içinde anlam taşıyan bir siber uzaya işaret eder. Gerçek dünyada yer eden bir rehine krizi ile Counter-Strike'taki rehine krizi temsili, deneyim açısından ne kadar benzeştirilebilirlerse; bir futbol oyuncusu olmakla, futbol (video) oyunu oynamak da o kadar benzerdir. Futbol ile futbol (video) oyunu arasındaki benzerlik, her ikisinin de, onları var eden heterotopyalardan doğan ve aşkınlaştırılmış “oyun” kurallarıyla çalışıyor olmasıdır. Bununla beraber Counter-Strike'taki rehine krizini, gerçek bir rehine kriziyle de karşılaştıramayız. Gerçek bir rehine krizinin heterotopyası yoktur; bu tür olaylar denetlenmeyen, kaotik mekanlar tanımlarlar. Oyun içerisindeki rehine krizi de -aynı futbol (video) oyununda olduğu gibi- kendi siber uzayı içerisinde anlamlandırılacak kurallarla işleyen oyun mekaniklerini gizleyen bir temsiliyettir. Oyuncular rehine krizi senaryosunda terörist ve anti-terörist timlerini canlandırırken, amaçları bir anlatı üretmek değildir. Amaç oyunu kazanmaktır. Bu sebeple, Counter-Strike'ı “agon” öncelikli bir oyun mekanı olarak değerlendirebiliriz. Yine de oyun, oyun mekânını anlamlı ve etkileşilebilir kılan bir anlatı –ilinx ve mimesis- sağlar. “Oyun” ile “piyes”in sert çizgilerle ayrıldığı bu tür örneklerde bile, oyuncular takım halinde yaşadıkları deneyimi bir hikaye olarak algılayabilir ve yorumlayabilirler. Sadece oyun, eğlenceli olmak adına bunu bir amaç olarak tanımlamaz. Fakat bütün örnekler, aynı gerçeğe işaret etmektedirler: Eğer “fırlatılan topun bir hikaye anlatmaması” bekleniyorsa, söz konusu “top” sanal ortamda yer eden bir temsil olmamalıdır.

Wark'un agon, alea, ilinx ve mimesis üzerinden anlamlandırdığı oyun mekânını betimlemek için heterotopyaların klasik ikili karşıtlığı yerine, her iki türden heterotopyayı bir araya getiren yeni bir heterotopya tanımı önermek gerekmektedir. Bu heterotopyada oyuncular, içlerinde buldukları mekânın aşkın ve “adil” sayısal kurallarına boyun eğerek var olurlar, ama bununla birlikte bu varlıklarının nitel anlatısını da kendileriyle veya başkalarıyla, “serbest”çe tartışabilirler. Sayısal olanın karşılaştırıldığı heterotopik mekân, bu karşılaştırmanın insan etmenine bağlı olmadan yapılıyor olmasından ötürü, kolaylıkla simülasyonlarla özdeşleştirilmektedir. Ancak unutulmamalıdır ki, estetik olanın karşılaştırıldığı heterotopik mekân da, insan

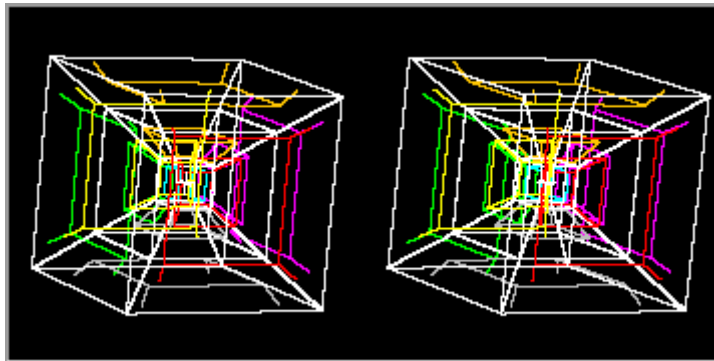
etmenine bir o kadar bağlıdır. İnsan etmeninin sayısal ortamda yer edebildiği bir durumda da, söz konusu sayısal ortamın nitel olanın yorumlanması için araştırmayacağı düşünülemez. Sinema ve edebiyat gibi klasik anlatı medyaları ve hatta I Ching gibi siber metinler (Aarseth, 1997) ile oyunlar arasında yapılan karşılaştırmalarda, medyayı kullanan kişinin o medyada bir anlatı üreticisi pozisyonuna erişemeyeceği varsayılmaktadır. Oyuncu, okuyucu veya izleyici, en iyi ihtimalle, çoktan seçmeli hikaye akışını takip ederek, bu seçimlerin var ettiği sonuca ulaşır. Aarseth'in "ergodik yazın" olarak tanımlandığı bu medya formatı, bazı oyunlarının tek etkileşim yöntemi olarak kabul edilebilir. Ancak bu tezin kapsamında ele alınan, üç boyutlu mekanlarda avatar aracılığıyla serbest dolaşım hakkı tanıyan oyunlar, ergodik metinlerden ibaret görülemezler. Ergodik yazında, metnin el verdiği bütün seçeneklerin kombinasyonları matematiksel olarak hesaplanabilir. Sonuç metni var eden, seçime bağlı metin parçaları sabittirler. Heterotopik mekansal özellikler gösteren oyunlarda ise, metin parçaları her zaman sabit değildirler ve bütün olasılıkların hesaplanmasına olanak tanıyacak bir kesinlikleri olduğu söylenemez. Bu oyunlarda metnin bir kısmı, oyuncunun "kaleminden" çıkmaktadır. Oyuncunun ürettiği anlatı, heterotopik mekanın bir parçası haline gelir, yani oyun mekanı oyuncunun anlatısıyla, bu mekana "yükli" olan anlatıyı birleştirir. Ancak sonuç metinleri yorumlamak da, oyun mekânından beklenemez. Bir sanat galerisinin içeriğinin, o sanat galerisinin binası tarafından üretilmesi ve yorumlanması beklenmemektedir. "Sanat galerisi binası" üretimlerin, üreticiler –sanatçılar- ve katılımcılar –ziyaretçiler- tarafından ortak mekanda paylaşılmasını imkanı kılar. O halde, oyun mekânının içeriğini de, oyunu var eden algoritmaların üretmesi ve yorumlanması beklenemez. Bu iş, önce tasarımcılara, sonra da oyunculara aittir. Kısacası, algoritmaların var ettiği bir simülasyonun anlatı sağlama işlevi taşıyamayacağı iddiası, bu verilerin ışığında, son derece problemli gözükmektedir.

### **4.3 Agon**

Nitsche oyunların yaratılma anındaki kuramsal mekansallığı, The Matrix ve Inception örnekleri üzerinden yürütülen kavramsallaştırma sürecine çok benzer bir biçimde betimlemektedir:

“Sayısal bir mekanın, onu çevreleyen diğer mekanlarla dolaysız bir bağlamı yoktur, çünkü sayısal mekan, [onu çevreleyen] mekanlardan, yapı üretim yönetmeliklerinden veya en, boy ve derinlik sınırlamalarından bağımsız üretilir. Bu mekan, koordinat evreniyle tanımlanmış bir dünyadır. Bu sebeplerle, temelinde ve yaratıldığı anda mekansaldır, ama bir yer değildir.” (Nitsche, 2008)

“Koordinat evreni”, “dolaysız bir bağlam”dır. Ancak sayısal mekanı, bir “yer”e dönüştüren üretim sürecinin başlangıcı olduğu gibi, aynı zamanda da bir parçasıdır. “Koordinat evreni”, “değer” barındırmayan mekana eklenen ilk aşkın “değer”dir. Bu değer, sayısal mekanda temsil edilecek bütün sayısal nesnelerin ve bu temsilleri yönetecek olan simülasyonların içinde yer alacağı, matematiksel bir uzay tanımlar. Bu uzay, bütün siber uzaylar için aynı olmak zorunda değildir. Bazı uzaylar iki, bazıları üç boyutludur. John McIntosh’un dört boyutlu vektörel labirentinde de görülebileceği gibi \* [Şekil 4.7], sayısal mekan, matematiksel yapısı dolayısıyla, koordinat düzleminin bütün örnekler için geçerli olacak sabit bir verili değer olmasını gerektirmez. Siber uzayın üzerinde üretilen medyanın, deneyimlenebilmesi için kullanıcıdan becerikli hamleler bekleyen bir temsil aracı olarak tasarlanması öngörüldüğünden, bu matematiksel uzayın işlevi “agon” üretmektir. FPS ve TPSlerde bu matematiksel uzay, temsillerden oluşan bir mekan yaratma işlevine sahip simülasyonlarla doludur.



Şekil 4.7 : John McIntosh’un tasarladığı, 4D Maze

Bu simülasyonlar, The Matrix’teki “construct” örneğinde olduğu gibi, kendi başlarına temsil değeri taşıyabilirler. Işık, yerçekimi, moment ve daha birçok fizik

\* McIntosh, J., 2002 – 2008: 4D Maze Game, (<http://www.urticator.net/maze/>), alınma tarihi 05/05/2011.

modellemesi, dinamik oyun mekanlarını yöneten simülasyonlar oldukları gibi, aynı zamanda gerçek dünyaya ait olan bu evrensel kuralların temsilcileridirler. Simüle edilen evrensel fizik kuralları, sanal ortamda bu kurallarla işlenen diğer temsillerin “gerçeğe benzer” olmaları için işlevlendirilirler. Oyunlar “deney” yapmazlar. Oyunların içindeki simülasyonlar, bu simülasyonlarla hedeflenen anlatıları var edecek temsiliyetlerden bağımsız tasarlanmaz. Hava koşullarının simülasyonunu yapacak olan kod, hava koşullarının temsilini yapacak olan dokuları çağırır. Üst üste yığılmış üç boyutlu objelerin yere düştükleri zaman ne kadar sekeceklerini veya ne kadar hasar alacaklarını belirleyen fizik motoru, verili matematiksel girdiler ile hesaplanacak bir işlem üzerinden bu objelerin deneyini yapmaz. Bu objeler oyun mekanında anlatı üretmek için işlevlendirilebilecek temsil araçlarıdır. Objelerin verili değerlerinin olması ve bunların gerçeğe benzer simülasyonlarla hesaplanması, üretilecek anlatıya çeşitlilik katar. Eğer ki oyunun ergodik metin olarak tasarlanan hikayesinde, çeşitlilik yerine kesinlik talep ediliyorsa, oyuncuya bu hikayenin anlatısını yapan objelerin ve simülasyonların kontrolü de verilmez.

Oyunun hikayesinin bir parçası olan ve oyuncunun etkileşimi ile değiştirilemeyecek olayların anlatıldığı bazı anlar, “scripted sequence” (planlı sekans) olarak anılırlar. Bu anlarda oyuncunun hareket etmesi ve planlı sekansın parçası olmayan oyun mekanına müdahalesi mümkün olabilse bile, bu sekansların tasarımında, onları canlandıran simülasyonların, önceden belirlenmiş, kesin sonuçlar vermeleri hedeflenir. Normal koşullarda, oyun mekanında yer kaplayan her türlü nesnenin davranışı, simüle edilen fizik kurallarıyla hesaplanabilir. Planlı sekanslarda ise çoğu zaman, objelerin oyun mekanındaki hareketleri önceden anime edilir. Bu tür planlı sekanslarda tasarımcılarca amaçlanan, oyuncunun hiçbir eyleminden etkilenmeyen, değişmez hikaye anları hazırlamaktır. Portal 2’nin giriş bölümündeki “motel odası”, bu teknikle yaratılmıştır.\* Tasarımcılar, oyuncunun içinde bulunduğu motel odasının parçalanma önceden simüle etmiş ve ortaya çıkan ürünün animasyon bilgisini kaydederek, oyunun içine eklemişlerdir. Motel odası parçalanırken oyuncu, odanın içerisinde gezebilir, ancak imkanları dahilinde gerçekleştirebileceği hiçbir eylem motel odasının geçireceği dönüşümü etkileyemeyecektir. Oyuncunun eylemleri gerçek zamanlı olarak simüle edilir, ancak motel odasının parçalanma anı –yine gerçek zamanlı olarak- sadece görselleştirilmektedir. Oyun mekanının aktif fizik

---

\* Valve Software, 2011: Commentary Mode, in *Portal 2*.

kuralları, motel odasını denetlemezler. Oyuncunun eylemlerinin denetimi de, animasyonu önceden kaydedilmiş “motel odası” nesnesi üzerinden yapılmaz. Oyuncu, motel odasıyla etkileşim içerisinde olduğu sanırına kapılır. Aslında oyuncunun avatarı hareketleri, görselleştirilen “motel odası” ile aynı yapısal özelliklere sahip, fakat görselleştirilmeyen ve sadece simülasyon amacıyla kullanılan bir başka “yapı” içerisinde hesaplanır [Şekil 4.8].



**Şekil 4.8 :** Portal 2 – “Motel odası” yolculuğu.

Bu gibi anlarda oyuncuların, oyunun hikayesine katkısı pek azdır. Oyuncunun inisiyatifine bırakılmayacak kadar kesin sonuçlara sebep olması amaçlandığından dolayı planlı sekanslar, oyuncunun eylemlerinin “gerçeklendiği” kurallar aracılığıyla hesaplanmazlar. Bu türden oyun anlarında, oyuncunun avatarını serbestçe kontrol etme hakkı sınırlandırılmasa bile, oyuncunun eylemleriyle oyun mekanını ve anlatısını etkileme hakkı sınırlandırılır. Oyuncu, sekansın içerisinde serbestçe hareket edip, görselleştirilen olayları istediği açıdan deneyimleyebilse de, bu olaylara “katılamaz”. Oyunlara ilişkin simülasyon ve anlatı kuramlarının, oyuncuyu, içinde bulunduğu temsil mekanında öngörülemez değişiklikler yapabilen bir kullanıcı olarak değerlendirmekten uzak durmalarının sebeplerinden biri de, bu sekanslardır. Ancak FPSler ve TPSler, uç uca eklenmiş sekanslar arasında oyuncuya becerisini gösterme fırsatı tanıyan, değiştirilemez anlatılar olarak kabul edilemezler. Bir oyunun hikayesi, o oyunu deneyimleyen her oyuncu için aynı başlayıp, aynı bitse

bile oyuncular, o hikayenin deneyimleniş biçimini belirleyen eylemleri gerçekleştirmekle yükümlüdürler. Portal 2, her oyuncu için aynı girişi, aynı gelişmeyi ve aynı sonucu sunmaktadır. Oyuncunun bu hikayeden arta kalan, simüle edilmiş alan içerisindeki eylemleri, o oyuncunun bu hikayeyi nasıl deneyimleyeceğini belirleyecektir. Hareketli görüntü kayıtları, ses kayıtları, resimler, fotoğraflar ve kitaplar, “kullanılmadıkları” halleriyle, “kullanıldıkları” halleri arasında değişim geçirmezler. Değişen, deneyimleyen kişinin, deneyimlediği temsilet aracını anlamlandırma biçimidir. Bu medyaların anlamlandırılmaları için, “kullanılmaları” gerekir, ama “kullanılmadıkları” zamanlarda, “anlamlandırılabilir” olma özelliklerini yitirmezler. Oyunlar, “kullanılmadan” anlamlandırılmayan medyalardır. Bir oyunu anlamlandırılabilir biçime sokan, aynı zamanda da her seferinde hem deneyimlediği medyayı hem de o medyayı algılayış biçimini yeniden üreten kullanıcıdır. Oyun mekanı, oyuncu içine dahil olmadığı sürece bütüncül olmayan, tamamlanmamış bir anlatı aracıdır.

Özellikle Grand Theft Auto ve benzeri sandbox oyunlarında, simüle edilen “yer” ile oyuncunun ilişkisi bu anlamlandırma sürecinin en açık örneğidir. Oyuncu GTA 4’ün Liberty City’inde yer aldığı sürece, Liberty City oyuncunun etrafında simüle edilir. GTA 4’ün oyun mekanında, evrensel fizik kurallarını temsil eden oyun mekanikleri ve hava koşulları ile gündüz ve gece döngüsünü denetleyen simülasyonlar çalışmaktadır. Bunlara ek olarak sanal şehri düzenleyen başka kurallar da mevcuttur. İnsan ve araç yoğunluğu, trafikteki araçların tipleri, farklı sosyal statülerin temsil edildiği “insan” kategorileri ve bilgisayar kontrolündeki bütün aktörlerin birbirleriyle kurdukları ilişkiler, yine simülasyonlarla gerçekleşir. Oyuncunun bu simülasyona müdahalesi, anlatı üretir. Örnek olarak oyuncu, hızla akan trafiğin ortasına kendini atabilir. Araçlar oyuncuya çarpmamak için ellerinden geleni yapacaklardır. Eğer ki oyuncu “ezilirse”, oyuncuyu “ezen” aracın sürücüsü aracını terk ederek, oyuncunun yardımına koşabilir. Hatta bazı durumlarda, kaza mahallinden kaçabilir. Oyuncunun simülasyonlara müdahalesi bununla sınırlı kalmaz: Oyuncu isterse, yoldan geçen masum bir insanı “katledebilir”. Bu saldırgan girişim, bu olaya tanık olan insanlardan bazılarının kaçması, bazılarının da oyuncuyu etkisiz hale getirmek üzere girişimde bulunması ile sonuçlanacaktır. Bu tür “olay”lar, ergodik seçenekler değildir; olasılık dahilindedirler ve gerçekleşmek için oyuncudan veri beklerler. Oyuncunun eylemlerine verilen bütün tepkiler, aslında bu

eylemlerin ön görülmesi sonucu tasarlanmış davranış simülasyonlarıdır. Oyuncu, içinde bulunduğu eylemler sayesinde simülasyonları manipüle ederek, onların anlatı üretmesini sağlar. Oyuncunun yaşadığı deneyim önceden planlanmış bir sekans değildir. Oyuncu, simülasyonları ve simülasyonlar aracılığıyla görselleştirilen temsilleri istediği gibi harmanlayarak, her müdahalesiyle farklı bir sonuç ürün ortaya çıkarır. Oyunların etkileşim aracılığıyla deneyimlenen medyalar olmanın yanı sıra – kişiye özel olmak koşuluyla- her seferinde yeniden şekillendirilen, üretilen ve anlamlandırılan medyalar olmaları, temel özellikleridir.

Oyun tasarımcılarının üretim sürecinin tamamlandığı, ama oyuncunun “üretim” sürecinin henüz başlamadığı andaki ürün, oyunun “rafta duran kopyası” olarak kabul edilebilir. Tasarımcılar, oyun mekanını üretirler ve onu tamamlama görevini oyuncuya bırakırlar. Oyuncunun, oyun programını kullandığı süre boyunca, tasarımcılarca belirlenen temsil araçlarını işlevlendirerek gerçekleştireceği bu “üretim”, oyun deneyimidir. Yani tasarımcılar, “oyun deneyimi” araçları tasarlarlar. Bu tasarım sonuç ürünün öngörülmesiyle değil, ürünün deneyimlenmesi sırasında izlenecek sürecinin ve bu sürecin sonuçlarının öngörülmesiyle gerçekleştirilir. Özellikle “AAA” oyunlar, binlerce saati bulan oynanış testlerinden geçerler. Bu testlerin amacı, oyunun bir bilgisayar programı olarak hatalı çalışan yanlarını tespit etmek değil, bir deneyim aracı olarak nasıl çalıştığını gözlemleyerek oyunun tasarım sürecine veri sağlamaktır. “AAA” oyun geliştiricilerinin yürüttüğü tasarım sürecinde, her biri farklı alanlarda tecrübeli çalışanlardan oluşan devasa ekipler bir araya gelirler. Sonuç ürünlerin kuramsal karşılaştırması bu tezin kapsamında dikkate alınmasa bile, sinemacılık ile oyun tasarımı, geliştirilme süreçlerinde benzerlikler göstermektedir. Her iki alanda da son ürün, nitelikli üründür. Eğer ki oyunların da sanat ürünleri olduğunu kabul edersek –aynı sinemada da olduğu gibi- bu tasarım ve üretim faaliyeti, farklı sanatsal ve teknik bilgi alanlarının bir araya gelmesiyle imkanı kılınan, tek kişiye mal edilemeyecek kadar büyük bir yatırım demektir.

Wark’un, Caillois’nun kullandığı “agon” kavramı üzerinden oyun mekanını kurgulama girişimi, oyunun tasarım sürecinin tamamlandığı, fakat oyuncunun oyun deneyiminin henüz başlamadığı tanımsız alanı kuramsallaştırmak için yeniden düşünülebilir. Bir oyunun “rafta duran kopyası” agondur. Agon antik Yunanca’da iki anlam taşımaktadır. Caillois ve Wark, “oyun” heterotopyalarını tanımlarlarken

“agon”u, “hesaplı maç” ile karakterize ederler. Ancak agon, nicel sonuçlarla sonlandırılan rekabeti anlattığı gibi, nitel çıkarımlarla anlamlandırılan antagonizm de üretmektedir. Yunan dramalarında agon, protagonist ile antagonistin sözlü karşılaşmalarına verilen isimdir. Agon, oyuncunun oyun oynama becerisini, bu beceri ile aşılması gereken sayısal engelleri denetleyerek sınar. Bu engeller oyunun “zorluğudur”. “Ölüm - kalım” durumu gibi basit temsillerle anlamlandırılan “1 ve 0” sonuçları bile, bu sonuçların üretimini imkanı kılan simülasyonlar üzerinden tanımlanır. Agon, sadece oyunun sonunda değil, oyunun oynandığı her anda oyunu “kazanarı” belirler. Bu rekabet, rekabetin sonucunu talep eden rakiplerin salt “kazanma” isteklerinin ötesinde anlam taşımaz. Oyuncuların tek başlarına veya bilgisayara karşı ortaklaşa oynadıkları oyunlar dışında, birbirilerine karşı oynarken sonlandırmaya çalıştıkları rekabet de, bir agondur. Bu sebepten dolayı, Counter-Strike ve Quake gibi oyunları, Mass Effect ve Grand Theft Auto gibi oyunlarla aynı temelleri dikkate alarak karşılaştırmak mümkün değildir. Çok oyunculu savaş oyunları, oyuncuların birbirilerini “yenmek” için oynadıkları “oyun” heterotopyalarıdır. Bu gibi oyunlarda “piyes” yoktur; agon, “ilinx” ve “mimesis” ile görselleştirilir. Mass Effect ve Grand Theft Auto serilerindeki tek kişilik oyun deneyimi ise salt rekabet ile özetlenemez. Bu oyunların simülasyonları, antagonizm üretmek için işlevlendirilirler. Mücadele, sadece “kazananın” belirlenmesiyle sonuçlandırılmaz. Mücadele, aynı zamanda da nicel yollarla ifade edilemeyecek sebep – sonuç ilişkisiyle kurgulanan bir “piyes”in gövdesini oluşturur. GTA 4’te Niko Bellic, mafya ailelerine ve “sapkın” Amerikan kültürüne karşı mücadele verir. Mass Effect serisinde Komutan Shepard, galaksiyi yok etmeye çalışan “Reaper”lara ve galaksinin tehlikede olduğuna inanmayan bürokratlara ve fırsatçılara karşı savaşır. Agonun rekabet ürettiği bir oyunda simülasyon, oyunun amacını oluşturan kuraldır. Agonun antagonizm ürettiği oyunda ise simülasyon bir araçtır. Agon, amaçlanan oyun deneyimine hizmet eden rekabet ile antagonizmi bir araya getiren, oyunun teknik altyapısını işlevlendirerek bunların ilişkisini denetleyen ve de ancak oyuncunun varlığıyla oyun mekanına evrilebilecek, hem “serbest piyes”in hem de “adil oyun”un yer aldığı saf oyun alanıdır [Şekil 2.1].



## 5. ANLATI ÖLÇEĞİ

Agonun hazır olarak sunduğu anlatı ile oyuncunun bu anlatıya eklenerek tamamladığı oyun mekanının ilişkisi algoritmalarla değerlendirilemez veya önceden matematiksel keskinlikle planlanamaz. Oynanış ister aşırı kurallı, matematiksel olarak öngörülebilir, hesaplanabilir ve manipüle edilebilir, yani sayısal etkileşim gerektiriyor olsun ister sayısal hesaplarla denetlenen kuralların mümkün olduğunca oyuncudan saklı olduğu, yoruma ve seçime açık bir hikaye etrafında inşa edilmiş olsun; oyuncu, oyunu anlamlı kılan değişken olmanın ötesinde, oyunla olan etkileşimini deneyimleyen son kullanıcıdır. Oyuncular “son kullanıcı deneyimi”ni göz önünde bulundurduklarından dolayı, agon üzerindeki hakimiyetlerinden haberdar olmanın ötesinde, bu hakimiyetlerini korumak için ellerinden geleni yapan “oyun bozucu”lardır. Oyuncu için acil öncelik, herhangi bir anda karşısına çıkan ve bertaraf edilmesi gereken düşmanlar veya çözülmesi gereken bulmacalar olabilir. Ancak oyuncuya keyif ve başarı hissini veren, hikayenin akışını kontrol ediyor olma ve kendi deneyimini inşa ediyor olma bilincidir. Oyuncunun bu bilinci nitelikler üzerine kuruludur. Bu sebeple, oyuncunun bilincini manipüle etmek adına, oyuncunun agonla olan alışverişini –agon üzerindeki kontrolünü- belirleyen “kantarda” ne kadar “ağır bastığı” da, temelleri sayısal metotlarla sağlamlaştırılmış, keskinlikle planlanmış bir kurallar zincirinden çok, oyuncunun algısına ve yorumuna açık, nitel bir ölçekle dengelenmelidir. Bu ölçek, anlatı ölçeğidir.

### 5.1 Anlatı Ölçeğinin Yapısı

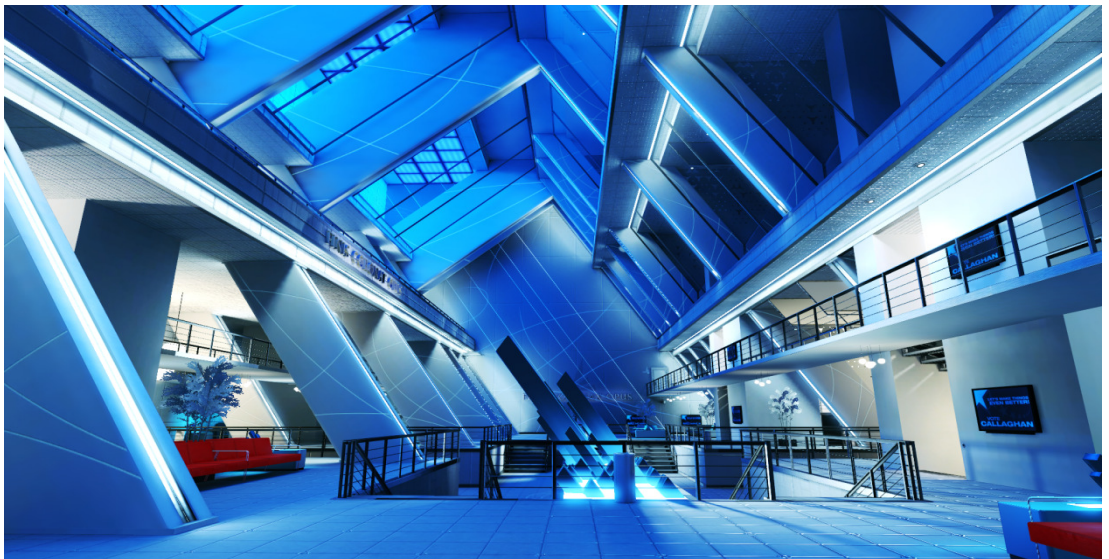
Oyuncuyu seyirciden ve okuyucudan ayıran çift yönlü etkileşim ve bu etkileşimin yer aldığı agon, tasarımcılarca hedeflenmiş oyun deneyimini sağlamak için veri akışında oyuncunun rolünü bu anlatı ölçeği üzerinden denetler. Anlatı ölçeği, oyuncuya oyunu oynayabilmesi için gerekli olan nicel (RPGlerde karakterin sayısal “yetenek” değerleri, silahlı çatışmaların yaşandığı aksiyon oyunlarında, oyuncunun cephanesi, oyuncunun üstlendiği görevin başarı koşulları) ve nitel (hikaye,

karakterler ve ortamın ve olayların sinematik anlatımı) verilerin açık edildiği gibi aktarılmaz. Ancak oyuncunun şüpheye mahal vermeyecek şekilde özümsemesi gereken nitel ve nicel anlatımının tam tersine, anlatı ölçeği agonun arka planında çalışan bileşenler gibi, oyuncunun normal koşullarda haberdar olamayacağı bir yapıya da sahip değildir. Oyuncu, anlatı ölçeğinin oyunun hikaye anlatımı üzerindeki etkisinden -bütün incelikleriyle- her zaman haberdar olmasa da; oynanış elbette kendisine bir fikir verecektir. Çünkü anlatı ölçeği, öncelikli olarak oyuncunun oyunla olan veri alışverişini –etkileşimini- düzenler. Oynanış, bu veri alışverişi üzerinden işler. Oyun mekaniklerini kullanırken zaman zaman kısıtlanıp, zaman zaman özgürleşen oyuncu, elbet ölçekteki yerinin değiştiğini fark edecektir.

Anlatı ölçeği, agonun tutarlı bir sanal gerçeklik olarak ayakta durmasını sağlayan kod bazlı bileşenlerin yapabildiği gibi, agon içine –belli sınırlamalar dahilinde- eklenebilecek her türlü nitel veriye uyum sağlayabilecek prosedüral ve pratik bir uygulamayla şekillendirilemez. Bununla birlikte, çalışabilmesi için agonun prosedüral ve pratik uygulamalarına ihtiyaç duyabilir. Zira anlatı ölçeği, oyuncuların beğenisine hitap etmek adına tasarımcıların beğenisinden doğar. Ancak en nihayetinde, bir bilgisayar programı olan oyunun simülatif strüktürünü de kullanmak zorunda kalır. Anlatı ölçeği, üzerine inşa yapılan bir alt yapı değildir. Anlatı ölçeği, oyun mekanı ile oyuncunun ilişkisini düzenleyen son denetim mekanizmasıdır. Agonun kurallarını ve mekanizmasını oluşturan diğer bileşenlerin aksine anlatı ölçeği, hikaye ve karakter gibi anlatı öğeleri ile kurallar zinciri arasında duran hibrid bir tasarım kuramıdır. Anlatı ölçeği, bazı oyunlarda hikayenin kilit noktalarını akıcı bir anlatım sağlamak için dengeleme amacıyla kullanılırken, bazı oyunların da anlatısının “bel kemiği”dir. Anlatı ölçeği, bu ölçeğin işlevlendirilmesine ihtiyaç duyulduğu zaman, yani oyunun sanatsal içeriği ve programlanmış altyapısı oyuncuyu belli bir amaca yönlendirme işinde yetersiz kaldığı zaman agona eklenen ve her iki içeriği de dengeleyen bir bileşendir. Anlatı ölçeği, oyuncunun avatar aracılığıyla içinde dolaştığı sanal gerçekliğin etkin tasarım kriteri haline de gelebilir. Yani aslen, bir tasarım teorisidir. Oyuncunun agonla iletişim kurduğu platformlardan en genişini oluşturan görsel-mekansal etkileşim alanı, yani “bölüm” veya “harita” oyuncunun agonu var eden bütün nitel ve nicel bazlı bileşenleri bütünleşik bir halde deneyimlediği oyun mekanı olarak ele alınabilir. Eğer ki hikayede oyunun normal koşullarda aktarmak üzere programlandığı standart anlatının ötesine geçilmesi

gerekiyorsa, bu problemi oyuncunun içinde bulunduğu benzersiz koşula özelleştirilmiş bir anlatı ölçeklendirmesi ile çözmek gerekir. Eğer ki bu benzersiz koşullar, oyuncunun görsel-mekansal etkileşiminin ezici üstünlükle bütün diğer anlatım tekniklerinin önüne geçmesine sebep oluyorsa, oyuncunun görsel-mekansal deneyimine yönelik tasarlanan mekan, anlatı ölçeğinin ta kendisi olmalıdır.

Mirror's Edge'de oyuncu, "Mondrian tarzı" mekanlarda, kırmızı renk ile "kodlanmış" nesnelere dikkate alarak yolunu bulur [Şekil 5.1] [Şekil 5.2]. (Cook, 2010) Oyuncu, klasik FPSlerdekinin aksine, Mirror's Edge'in protagonistisi Faith'in hareketlerini ve hızını gerçekçilik hissiyatını arttıran, sarsıntılı ve flu bir görüntü ile deneyimler. Hızın ve ivmenin en önemli oyun mekaniği olarak tasarlandığı oyunda oyuncunun, bir yandan hız kesmeden uzun mesafeleri atlayabilmesi, alçak açıklıklardan kayarak geçebilmesi ve kapılara omuz atıp kırabilmesi; bir yandan da oyun mekanında nereye yönelmesi gerektiğini kestirebilmesi için, deneyimli bir serbest koşucu olarak betimlenen Faith'in "mekan algısının" oyuncuya –oyuncunun anlayabileceği bir dille- aktarılması gerekmektedir. Oyuncu, beyaz ve açık gri tonların egemenliğindeki mekanda, sınırlı sayıdaki kırmızı boyalı objelere yönelerek, Faith'in mekanı okuma yeteneğinden faydalanmış olur. Oyundaki diğer ana ve ara renkler (sarı, yeşil, mavi, turuncu, turkuaz, mor) kırmızı boyalı objelerin işlevlendirildiği "yalın ve çıplak" (Cook, 2010) mekanın grafik dilini tamamlayan estetik bir tercihten ibarettir [Şekil 5.1]. Cook'un oyuna ilişkin eleştirisi de, bu temel tasarım kararlarının yan etkileri üzerine şekillenmektedir.



**Şekil 5.1** : Mirror's Edge.

Mirror's Edge'in görsel-mekansal anlatım teknikleri, başka hiçbir anlatım tekniğinin yeterli hızda ve etkide olamayacağı durumlarda kullanılmaktadır. Mirror's Edge, oyuncudan oyun mekanını neredeyse "içgüdüsel" bir algıyla okumasını ve kullanmasını bekler. Kırmızı renkli nesnelere, oyunculara hızlı oyun akışını takip etmeleri için yardımcı olur. Oyun mekanında yönünü kırmızı renkli nesnelere takip ederek bulan oyuncu, oyuna alıştıkça bu anlatı ölçeğinin bağımlısı olmaktadır. Mirror's Edge'de, oyuncunun oyun mekanından beklentisi, ona gitmesi gereken yönün tanımlanmasıdır. Bu tanımların belirsiz olduğu bölümlerde ise oyuncu, oyunun kendisinden beklediği eylemleri yapma konusunda kararsız kalır. Oyunu oynarken kendisini "Burada dövüşmemiz mi, yoksa kaçmamız mı lazım? Bu oda bir başka platform serisi mi, yoksa odanın hikaye açısından bir önemi mi var?" gibi sorular sorma mecburiyetinde hisseden Cook, "birbirinden kopuk parçalardan oluşan oyun"un, söz konusu tasarım prensiplerini takip etmeye alışan bir oyuncuyu nasıl etkilediğini anlatır. Cook'un problemleri oyun deneyiminin sebebi basittir: Oyundaki her mekanda ortak olan tasarım dilini oyunun hakim mekanikleri ile özdeşleştiren oyuncu, hikayenin aktarılma biçiminde yaşanan en küçük değişikliklere bile şüpheyle yaklaşmak durumunda kalır. Klasik FPSlerin seneler boyunca oyuncuları alıştırdığı kalıplaşmış oyun mekaniklerini yıkan Mirror's Edge, oyuncunun oyunu kontrol etmek için kullandığı fare ve klavye arayüzü ve bu arayüzü kullanmak için gerekli el alışkanlığı ve refleksler dışında, önceden edinilmiş hiçbir oyun mekanı okuma ve kullanma tecrübesi ve alışkanlığının çözümlenmesine yardımcı olmadığı yenilikçi oyun mekanikleri tanımlamaktadır. Oyuncu, dahil olmak istediği bu yeni ve alışılmadık agonun öğretilerini, klasik FPSlere dair bilgisinden soyutlayarak, ayrı bir kefeyle koymak zorunda kalır. Ama Mirror's Edge'in hikayesinin ve mekanlarının tutarsız yapısı, Cook'un "yön şaşırtıcı" olarak anlattığı, kafa karıştıran bir oyun deneyimine sebep olmaktadır. (Cook, 2010) Oyunun özellikle başlangıcında, geniş çatılarda, havalandırma kanallarının ve müstemilatların üzerinden atlayarak ve çevresinden dolanarak ilerlemeye alışan oyuncu, oyun ileriki bölümlerde uç uca eklenen kapalı mekanlara taşındığında da -anlatı bu yönde bir beklentide bulunmasa bile- kendisini aynı oyun mantığını takip ederek ilerlemek zorunda hisseder. Yüksek hız ve ivme gerektiren atlayışlara alıştıran oyuncu, dar alanlarda dikkat ve hassasiyet gerektiren akrobasi numaralarına da aynı el çabukluğu ile yaklaşmaya çalışıp başarısız olur. Oyunun, oyuncuyu -zorunda olmadıkça- dövüşmeye değil, kaçmaya yönlendiren açık alanları, yerlerini tek girişli ve tek çıkışlı, çizgisel

mekanlara bıraktığında, söz konusu mekanda çok sayıda düşmanla birlikte hapsolan oyuncu, düşmanlara karşı nasıl bir taktik izleyeceği konusunda kararsız kalmaktadır. İdeal koşullarda, oyuncunun belirlediği tempo ile agonun ihtiyaç duyduğu ve dolayısıyla dayattığı tempo, oyun mekanının, ölçeklendirilmiş bir anlatı etrafında tasarlanmış olmasından ötürü birbirleriyle uyuşmaktadır. Cook, bu anı “Mirror’s Edge’in Mirror’s Edge olduğu an” olarak betimler ve oyunun başarısızlığını da “oyuncudan Mirror’s Edge yerine başka bir oyun oynamasının beklendiği” anların varlığına bağlar. (Cook, 2010)



**Şekil 5.2 :** Mirror’s Edge – kırmızı renk ile “kodlanmış” nesnelere.

Mirror’s Edge’de oyuncuyu yönlendiren ve oyunun geneline yayılan görsel-mekansal sunum, anlatı ölçeğinin bir tasarım kriteri olarak ele alınmasıyla yapılmış bir uygulamadır. Mirror’s Edge’in önemi, oyunun temsil ettiği “yer”leri kullanarak oyuncuya, kontrol ettiği karakterin (avatarın) kabiliyetlerini aktarmasıdır. Her oyun, şu veya bu şekilde, oyuncunun kontrolündeki karakterin yeteneklerini hazır olarak sunma yoluna gitmek zorundadır. Oyuncu, silah kullanması gereken bir oyunda - hayatında asla silah tutmamış olmasına rağmen- nişan alabilir, ateş edebilir ve şarjör değiştirebilir. Oyuncu, profesyonel silahşorların, askerlerin ve polislerin “refleks” haline getirene kadar çalışarak kazandıkları bu yeteneklere ihtiyaç duymaz. Oyuncunun kontrolündeki sanal karakter oyuncunun tek bir parmak hamlesiyle, normalde iki elle tutulan ağır bir silahı göz hizasına getirip nişan alabilir. Bir başka

parmak hamlesiyle, ateş etmeden önce silahın tepmesine karşı hazır pozisyona geçip, adeta profesyonel bir asker gibi, tetiği çekebilir. Ve yine, bir başka parmak hamlesiyle de, silahı tek elle tutarken, diğer elle şarjörü yerinden salan kulağı çeker, şarjörü çıkarıp yere atar, mühimmatın dizili olduğu kemerden yeni bir şarjör çıkarıp silaha takar ve son olarak da, silahı kurar. Oyunun beklentisi, oyuncunun bir silahın nasıl kullanılacağı konusunda bilgi sahibi olması değildir. Oyunun oyuncuya göre problemlili olan kısmı, en iyi ihtimalle, oyuncunun bu bilgilere sahip olma durumunda neler yapabileceğidir. Bu sebeple, söz konusu “bilgiler” oyuncunun kontrolündeki karakterlere “yüklenmiş” olarak gelir. Günümüzün FPS ve TPS aksiyon oyunları, oyun için mekaniklerinde ihtiyaç duyulan silah kullanma bilgisini oyuncu kontrolündeki karakterlere hazır olarak verirken, oyuncudan da bu bilgileri kullanacak basit reflekslerin ötesine geçen taleplerde bulunurlar. Oyuncu, düşmanlara nişan almak ve ateş etmekle sınırlı kalmayan bir oyun yeteneğine de sahip olmalıdır. Oyuncu, çevresindeki olaylara dikkat etmek, içinde bulunduğu çatışma veya savaş mekanını algılamak, yorumlamak ve agonun dayattığı gerçeğe benzerlik düzeyinde kullanmak zorundadır. Mirror’s Edge de, oyuncuya Faith’in atletik yeteneklerini hazır olarak sunarken, oyuncudan bu yetenekleri oyunun içinde resmedilen mekanlarda kullanmasını bekler. Ancak birden fazla benzer türde oyunla ilgilenmiş, klasik FPS ve TPS oyuncusunun zihninde, benzer türden aşağı yukarı her oyunda kullanabileceği sayısız basit taktik mevcutken, Mirror’s Edge gibi türünün ilk örneklerinden birinde işe yarayabilecek hiçbir mekan deneyimi bulunmamaktadır. Mirror’s Edge’in “runner vision” isimli görsel desteği, oyuncunun mekan kullanma konusundaki yeteneklerine katkıda bulunur –Cook’un da ifade ettiği bütün yan etkileriyle beraber.

Mirror’s Edge’de oyuncudan, Faith karakterinin mekan algılama ve arşınlama kabiliyetleri beklenirken, oyun mekanının temsil ettiği gerçek mekanların kaotik ve düzensiz topolojileri yerine, oyuncudan basit çözümler bekleyen labirentler kullanılır. Bu mekan odaklı anlatı ölçeklendirmesi oyuncuya, geçmiş oyun tecrübesinden ve/veya gerçek hayattan sahip olamayacağı algı kabiliyetini ve mekan kullanma bilgisini hazır haliyle sunar. Böylece oyuncuyu bir serbest koşucunun yerine koyan agon, tehlikeli atletik aktivitelerin sağladığı heyecanı betimlemek isterken yarattığı algı problemlerinin bir kısmını kendi çözerek, oyuncunun eğlenceli bir oyun deneyimi yaşaması için gereken koşulları sağlamış olur. Mirror’s Edge’in

temsiliyet mekanları ve bu mekanlarda yer eden olaylar, hedeflenen oyun deneyiminin birer parçasıdır. Oyuncunun bu mekanları kullanabilmesi ve oyunun vaat ettiği deneyimi yaşayabilmesi, oyunun ona gerçekleştirmesi gereken eylemlerin eğitimini vermesiyle mümkün olur. Oyun, oyuncuya “atletik ve yetenekli bir serbest koşucu” olduğunu söyler. Bununla beraber bu konuda hiçbir bilgisi olmayan oyuncuyu da, anlatı ölçeği sayesinde yönlendirir ve oyunun asıl amacını göz önünde tutmaya çalışır. Mirror’s Edge’in amacı –daha birçok oyunda da olduğu gibi- gerçek eylemlerin sanal temsilleri üzerinden, bu eylemlerin sebep olduğu gerçek hisleri uyandırmaktır.

Anlatı ölçeği tasarımcıya, sınırsız seçeneğe ve imkana sahip olamayacak sanal gerçekliğin açıklarını kapamak ve hikayenin akışını sınırlamak için oyuncunun eylemlerini, duyularını ve davranışlarını kontrol altında tutma gücü verir. Bununla beraber tasarımcılar, anlatı ölçeğinin oyuncuya zorla giydirilen bir at gözlüğüne dönüşmesini istemezler. Anlatı ölçeği, oyuncuya “yeter” demek için değil, oyunun “yetersizliğini” gizlemek ve hatta savunmak için kullanılan bir araçtır. Anlatı ölçeği, oyuncuyu milyonlarca ihtimali kurgulayıp, uygulayabilen, kıyas kabul etmez bir değişken olmaktan kurtaran ve agonun otonom bileşenleriyle aynı seviyeye indirgeyen eşitleyici bir öğedir. Mirror’s Edge, oyuncudan agon ile uyumlu biçimde tasarlanmış bir karakter, yani Faith olmasını bekler. Oyuncunun Faith gibi davranmasını sağlayan bu indirgeyici özellik anlatı ölçeğinin değişmez bir formüle sahip olmasının önündeki engellerin başında gelir. Oyuncular, ilgilendikleri oyun türlerine ilişkin beklentiler geliştirir, hatta bağışıklık kazanırlar. Oyun dünyasının basitliğine indirgenmeyi kanıksayan bir oyuncu, söz konusu beklentileri sarsan bir durumla karşılaşmadığı sürece hikayenin akışı ve anlatı ölçeğinin manipülatif etkisi ile sınırlandırılma gereksinimi olmadan, oyunun nitel ve nicel sınırları dahilinde kalma eğilimi gösterecektir. Ama oyuncuya daha önceki deneyimlerinde karşılaşmadığı imkanlar sunan bir oynanışta da, bu yeni koşullara uygun bir anlatı ölçeği kullanılarak, oyuncunun agonla olan ilişkisini yeniden düzenlenmelidir. Çünkü oyuncunun gerçek dünyada imkanı dahilinde olan eylemleri dikkate almadan yaptığı oyun içi seçimlerle hakim olunan agon, gönderdiği her veriye karşılık gelebilecek bir eylem de tanımlayabilmelidir. Bunun yüzünden oyun tasarımcıları için asıl problem, oyuncunun neredeyse bütün etki – tepki beklentilerinin karşılandığı durumlarda bile ortaya çıkabilecek anomalileri ölçek aracılığıyla ortadan kaldırmak

olmalıdır. Örnek olarak, bir oyun mekanındaki bütün kapıları silahla ateş ederek, patlayıcılarla patlatarak veya tekmeyle yere yıkarak geçebilecek durumdayken, bütün uğraşlarına rağmen hiçbir şekilde arkasına geçemediği tek bir kapıyla karşılaşan oyuncu, örüntünün dışında kalan bu durum için agondan tutarlı bir açıklama bekleyecektir. Hikayenin akışı, içeriği, oyuncunun içinde bulunduğu sanal mekanın tasarımı ve bu tasarımı dayatan parametreler oyun tasarımcılarına söz konusu kapıyı “geçilemez” yapmak için bolca sebep sunabilir. Ama oyuncu ya söz konusu oyundan ya da başka oyunlardan alışık olduğu imkanları göz önünde bulundurarak, kıramadığı tek kapıyı var eden koşulları sorgulayacaktır. Anlatı ölçeği, bu ve bunun gibi sorunlar göz önünde bulundurulduğunda, oyuncuyu iki yöntemle sınırlar: yanlış yönlendirme ve yanlış bilgilendirme.

Agonun tutarlı topolojik yapısı ve oyun tasarımcılarının disiplinli bir standardizasyona tabi tuttıkları mekan tasarım süreçleri, sanal ortamda yüz yüze gelinen hareketli veya hareketsiz, etkileşimli veya etkileşimsiz her nesnenin, oyuncuların zihinlerine, çok kesin oyun içi amaçlarla kazanmalarını sağlar. Oyuncular –indirgenmiş bilinçlerinin bir getirisi olarak- sanal mekanda karşılaştıklarını -örnek olarak, bir kapıyı- söz konusu nesnelerin görsellikleri ile işlevlerini eşleştirerek hatırlama eğilimi gösterirler. Kapı, eğer ahşap olarak betimleniyorsa ve işlevi “açılabilir” ve / veya “kırılabilir” olması ise, oyuncu karşılaştığı birkaç ahşap kapı örneğinden sonra bu iki bilgiyi eşleştirerek, oyun mekanında karşılaşacağı her ahşap kapıya aynı beklentiyle yaklaşma eğiliminde olacaktır. Tasarımcılar, oyuncunun indirgenmiş bilincine uygun üretim yapabilmek adına, “açılma” işlevine sahip olmayan kapıları farklı bir biçimde betimlemek zorunda kalırlar. Valve firmasının oyunları, bu ve benzeri tasarım sorunlarının incelikli çözümlerine örnek olarak gösterilebilirler. Oyuncuların açıp – kapayabilecekleri, hatta kırabilecekleri ahşap kapılarla dolu mekanlarda, açılmayan kapıları estetik zorunluluklardan dolayı ortadan kaldıramayan veya tasvirlerinde ahşaba göre daha “sınırlayıcı” görselliğe sahip malzemeler (örnek olarak, metal) kullanamayan tasarımcılar, çözümü açılmayan kapıları “kapı kolu sökülmüş” olarak betimlemekte bulmuşlardır. Bu küçük farklılığın yanında çeşitliliği arttırmak adına, mümkün olan yerlerde açılmayan kapıların üzerine kalaslar çakılmıştır, hatta - oyunun konusunun ve akışının izin verdiği- bilim kurgu ürünü, ağır elektronik kilitler takılmıştır. Böylece oyuncular kapı kolu olan ahşap kapıları “açılabilir” olarak

belledikleri gibi, kapı kolu olmayan, veya üzerine kalaslar çivilenmiş, ya da ağır kilit takılmış ahşap kapıları da kısa bir deneme yanılma sürecinden sonra “açılmaz” olarak bellerler. Bu, yanlış bilgilendirmedir. Bilgilendirmenin yanlış olmasının sebebi, kapının aslında bir yere açılmıyor olduğu gerçeğinin saklanıp, oyuncuya kapının arkasında ulaşımı imkansız kılınmış sahte bir mekan olduğu izleniminin aşılmasıdır. Eğer ki bu tür yanlış bilgilendirme nesnelere, oyuncunun eylemleri ve kontrolü dışında anlam ve işlev değiştirirse -örnek olarak, oyuncunun açamayacağı bir kapı oyunun hikayesine hizmet etmek adına başka karakterler veya düşmanlar tarafından, hatta belki de patlama ve çarpışma gibi, oyun içi “doğal” koşullar aracılığıyla açılırsa- oyuncu, hikayenin akışı yüzünden açılan, bu özel “açılmaz” kapı örneğini, kapının arkasından ortaya çıkan yeni mekan ile özdeşleştirecektir [Şekil 5.3]. Bu sayede diğer “açılmaz” kapıların da arkalarında başka mekanlar olduğu sanısına kapılarak, oyun mekanını kendisine engeller koyan, katı sınırlara sahip bir dekor olarak yorumlamak yerine, avatarını sınırlı kabiliyete sahip bir karakter olarak yorumlamayı tercih edecektir. Özetle yanlış bilgilendirme nesnelere oyuncunun zihninde, sanal mekanın fiziksel sınırlarının ötesine geçen bir anlatı mekanı üretebilmek için, oyuncunun oyun mekanını keşfetme ve deneyimleme arzusundan çıkar sağlarlar.



Şekil 5.3 : Half-Life 2 – Oyuncunun açamadığı bir kapı, “açılırken”.

Yanlış yönlendirme amacıyla yapılan tasarımın esası ise oyuncuyu oyun mekanının sorgulanabilir limitlerinden uzak tutmaktır. Yanlış yönlendirilen oyuncunun hareket imkanı sınırlanmasa bile, keşfetme ve deneyimleme arzusu tehdit ve baskı ile dizginlenir. Yanlış yönlendirme, agonun oyun temposuna karar verdiği anlarda uygulanması son derece kolay bir tekniktir. Anlatıdaki öncelikler oyuncuya dayatıldığı sürece, oyuncu kontrolündeki karakteri “canlı” tutma fikrini öncelik haline getirerek, en açık hedefe yönelme konusunda hiçbir sıkıntı çekmeyecektir. Left 4 Dead serisinin “gece” bölümlerindeki ışıklandırma tertibi, oyuncuların ışığın daha fazla olduğu yerlere gitme eğilimleri dikkate alınarak hazırlanmıştır.\* Ancak anlatı ölçeğinin mekan tasarımına karıştığı özel durumlarda, oyuncuya deneyimleme ihtiyacı hissettirmeden, onu belli fikirlerden caydıracak uygulamalar, ancak imkansızlığı tartışılmaz eylemlerle aşılabilecek engeller ve oyuncunun “canını” -baş edemeyeceği bir biçimde- tehdit eden nesne veya eylemlerle hayat bulur. Bu engeller ve eylemler, oyuncunun agon içinde deneyimleyerek öğrenmesi istenen ve indirgenmiş oyun içi benliğine kazınması gereken verilerin aksine, gerçek dünyadaki karşılıklarını kusursuzca temsil ederler. Ateş, yükseklik, hızlı akıntı, hatta sert bir fırtına veya karanlık bile, gerçek hayatta ilişkili oldukları korkular ve çekinceler kullanılarak, oyun mekanında sınırlandırılması gereken yerleri oyuncunun merakından “savunmak” için işlevlendirilebilirler. Oyuncuyu yönlendiren veya sakınması için uyarıda bulunan pasif araçlar, temsil araçları olabildikleri gibi, oyun mekanına özel olan koşullar sebebiyle, yeni baştan da kurgulanabilirler. Half-Life 2’nin açılış bölümlerinde Black Mesa East’e ışınlanmak üzere müttefiklerinin “teleport makinesi”nin içine giren Gordon Freeman, bir arıza yüzünden hedeflenen yere gitmek yerine, birbirleriyle alakasız, çeşitli mekanlara anlık olarak ışınlanır ve geri gelir. Oyuncunun Black Mesa East’e yaya olarak ulaşmak zorunda kalacağı kesin bir gerçektir, ancak Freeman’ın bozuk makine içinde yaşadıkları ona, ileriki bölümlerde sakınması gereken bir alanı da anlık olarak deneyimleme imkanı sağlar. Freeman’ı –yani oyuncuyu- anlık olarak içinde bulunduğu şehrin kıyısına yerleştiği denize ışınlayan makine, su altında birkaç saniye kalan oyuncuyu, devasa bir pirana balığı kendisine saldırmak üzereyken başka bir mekana ışınlayarak kurtarır. Oyuncu bu deneyim sayesinde, kendisini öldürmek üzereyken ucuz kurtulduğu vahşi yaratıkla burun buruna gelmemesi gerektiğini etkili bir yoldan öğrenir. [Şekil 5.4]

---

\* Valve Software, 2008: Commentary Mode, in *Left 4 Dead*.

Oyuncu, bozuk teleport makinesi kendisini makinenin içinde bulunduğu laboratuvarın dışına ışınladıktan sonra Black Mesa East'e doğru yola çıkar. Yol boyunca deniz kıyısında yer eden bölümlerde, oyuncu denizde yüzmenin bir seçenek dahi olmadığını bilmektedir.



**Şekil 5.4 :** Half-Life 2 – Oyuncuyu denizde bekleyen “tehlike”.

Bazı oyunlarda ölçekte bir değişim yaşandığında, oyuncunun bu durumdan haberdar olması beklenir. Sandboxlarda, belli başlı başarı koşullarının geçerli olduğu, oyun akışı kurgulanmış, ergodik hikayeli görevlerin üstlenilmesi ile, oyuncunun oyun dünyasını serbestçe gezinmesi arasında anlatım biçimi açısından farklılıklar gözlemlenir. Gerek kısa süren bir deneme yanılma süreci sayesinde tecrübelenebilecek şekilde gerek oyunun içinde (tutorial – oynanış eğitimi) ve dışında (manual – oyun rehberi) aktarılan direktiflerle, oyuncunun anlatı ölçeğinin değişeceği durumlardan haberdar olması beklenir. Tamamen çizgisel bir hikayeden ibaret olan anlatının, oyuncuya etkileşim imkanlarının desteği ile aktarılmasının temel amaç olduğu diğer oyunlarda ise oyuncunun, söz konusu anlatı üzerinde zaman zaman değişen etkisinin saklı tutulması gerekir. Oyuncu, etkileşim imkanı olan her noktada anlatıya, kontrol ettiği karakterin hikayenin içinde yer aldığı oranda katkıda bulunduğunu düşünmelidir. Bu tür oyunlarda anlatı ölçeği, konu anlatımı açısından uygun olduğu sürece oyuncuya kendi seçimlerini yapma imkanı tanımaya devam eder. Bununla birlikte konu anlatımı için gerekli olan anlarda ve/veya seçim yapmanın mümkün olmadığı durumlarda da seçim imkanı olduğu yanılmasını inşa edip, oyuncunun olayların akışını kontrol etmediği gerçeğini gizler ve ideal oyun deneyimini garantiler. Protagonistin gözünden oyun evrenini deneyimleyen oyuncu,

çözümlemesinde skorun önem taşımadığı çizgisel bir hikaye içinde oyun mekanizmalarını kullanarak yer ettiği sürece, protagonistin agon tarafından yapılan anlatımından bağımsız olarak, teknik anlamda zaten “başarılı”dır. Oyuncunun yetersizliği söz konusu olduğunda da, hikaye için gerekmediği sürece, hikayenin protagonisti “başarısız” olmaz; başarısızlık oyuncunun içine düşebileceği bir durumdur. Bununla birlikte oyuncu ne kadar kabiliyetli olursa olsun, anlatı içinde “başarılı” olamaz –başarılı olan protagonisttir. Oyuncunun teknik kabiliyetlerinin – oyun oynama becerisinin- oyunun çizgisel hikayesinin ilerletilmesi amacıyla, sadece ve sadece iki muhtemel nihai sonuca –başarı ve başarısızlık- hizmet ettiği agonlarda, oyuncunun “inişli çıkışlı” oyun deneyimi, aslen protagonistin hikayesidir.

Çizgisel bir hikayede, bu inişli çıkışlı deneyimin inşası oyuncunun inisiyatifine veya arzusuna bırakılmayacağı için oyuncunun anlatı üzerindeki etkisi sabit bir değer değildir. Dahası oyuncuya zevk veren deneyim, hikayenin içinde aktif olarak yer alabilme hissiyatıdır. Bu hissiyatın oyunun sonuna kadar korunabilmesi için, oyuncunun söz konusu oyunu oynamak için yeterli kabiliyete sahip olması, bilincini agonun basit parametrelerine indirgemeyi kabul etmesi ve agonun da, oyuncuyu içine kesintisiz olarak dahil edebilecek çekicilikte tasarlanmış olması gerekir. İndirgenmiş bilinç, hikayenin gelişimini arka arkaya dizilmiş, çözülmesi için belli başlı başarı koşullarının geçerli olduğu problemler zinciri olmaktan çıkarır. Bu sayede oyuncu, üstesinden geldiği engelleri, kendini yerine koyduğu ikinci şahsın –kontrolündeki karakterin- deneyimleri olarak algılar. Oyuncunun kabiliyetleriyle hakim olduğu agon, karşılık olarak görsel, işitsel ve yazılı estetik veriler gönderir. Anlatı ölçeği, oyuncunun hakimiyeti ile agonun göndermekle yükümlü olduğu estetik verilerin oranını da denetler. Oyunun oyuncudan normal koşullarda beklediği eylemler ile bu eylemlerin karşılığı ve/veya ödülü olan estetik verilerin dengesi bozulduğunda bu denetim mekanizması elzemdir. Oyuncunun agon üzerindeki hakimiyeti, hikayenin akışının gerektirdiği yerlerde zayıflayabilir. Söz konusu yerlerde oyun mekanı, oyuncuya kabiliyetinin ve isteğinin karşılığı olandan daha fazla estetik veri göndermeye de programlanmış olabilir. Oyuncunun, agonun çekici yanılsamalarından ve oyun mekanına dahil olmak için indirgenmiş bilincine eklediği karakterinden kopmaması için kendisine, kontrol ettiği oyun içi karakterin “başarılarının” veya “başarısızlıklarının” temsili olan estetik verilerin –söz konusu hakimiyetin hiçbir etkisi olmadığı durumlarda bile- bu hakimiyetin

“sonucuymuşçasına” aktarılması gerekir. Agon, oyuncunun rahat ve adil bir oyun deneyimi yaşayabilmesi için öğrenmesi ve uygulaması gereken basit ve kısıtlı oyun mekanikleri dışında herhangi bir yetenek veya kabiliyet talep etmez. Bu sebepten ötürü oyuncunun ölçekteki ağırlığı, ancak ve ancak söz konusu yeteneklerin çok daha ötesine geçen vasıflarla elde edilebilecek ve dolayısıyla, haklı çıkarılabilecek sebep-sonuç ilişkilerinin kurulması gereken durumlarda değiştirilmelidir. Bu değişim, oyuncunun agon üzerindeki hakimiyetini azaltabilir veya arttırabilir. En önemlisi, oyuncuyu inşa etme imkanına sahip olduğu neticelerin daha fazlasından sorumlu olduğu izlenimiyle kandırabilir. Bütün bu mekaniklerin beceriyle tasarlandığı bir oyunda, genel olarak oyun yapım tekniklerine aşina olmayan veya söz konusu oyunun arka planını kaplayan otonom programın hamlelerinden habersiz bir oyuncu, ölçekteki ağırlığı değişse de, anlatı üzerindeki etkisini sabit bir değer olarak algılamaya devam edecektir. Bir oyunbaz ise hangi neticelerin sorumluluğunun kendisinde olduğunu, hangilerinin de oyun mekanının değiştirilemez bir parçası olduğunu farkındadır.

Bununla beraber anlatı ölçeği -aynı agonun diğer bütün nitel ve nicel yönlerinde de olduğu gibi- oyuncunun beğenisi ve yorumundan daha etkili hiçbir kriterin anlam ifade etmediği oyun deneyimi hedeflendiğinde, tasarımında amaçlanan ideal formunu kaybetmeye mahkumdur. Oyuncular, agonu indirgenmiş bilinçleriyle algılamayı tercih etmeyebilirler. Oyuncular, kontrollerindeki karakterlerle özdeşleşmekten de kaçınabilirler. Birçok oyuncu için açamadıkları kapıların arkasında herhangi bir mekan olmadığı gerçeği, hiçbir illüzyonla saklanamayacak kadar açık olabilir. Bu tür durumlarda oyuncular –oyunbazlar, oyun mekanı içinde dahil oldukları olayların ne kadarının agonun programlanmış mekanikleri tarafından otomatik olarak ve oyuncunun imkan dahilindeki hiçbir hareketi dikkate alınmadan kurgulandığının bilincinde de olabilirler. Oyuncunun oyunbaz kimliğiyle edindiği her türlü bilgi, tecrübe, hissiyat ve de bu etkenler eşliğinde yapılan tercih, anlatı ölçeğinin tasarımcılar tarafından hedeflenen amaçlara hizmet etmesine engel olur. Bunu “kanama tesiri” olarak isimlendirebiliriz. Kanama tesiri, agonun inşa alanının altında kalan temel öğelerin –oyun mekânını çalıştıran simülasyonların ve tasarım kuramlarının- inşa alanının üstüne çıkmasına ve bu düzlemdeki estetik verilerin yeniden yorumlanmasına sebep olacak biçimde, oyuncu tarafından serbestçe algılanmalarına, hatta manipüle edilebilmelerine yol açar. Agon, kanama tesiri

yüzünden oyuncuya bir anlatı mekanı önerme yetisini kaybeder. Agon, kendini gizleyen bir oluşumdur. Çünkü oyun mekanının bütünselliğini ver eden son girdi olan oyuncu, agonun son ürün olmadığı gerçeğinden habersiz olmalıdır. Agonun içeriği nicel ve nitel kurallar çerçevesinde önerilen bağlamda değil, oyuncunun -veya artık, kullanıcının- belirlediği bağlamda tüketilen bir siber uzaya dönüştüğünde oyuncu, kendisini “kullanıcı” pozisyonuna yerleştirir ve oyunu bozan bir algıyla agonu deneyimler.

Kanama tesiri, gün aşırı veya daha sık oyun oynayan her oyuncu tarafından deneyimlenebilir. Oyuncunun oyunu “kalite” bakımından yorumluyor olması bile, kanama tesirine maruz kalması için yeterli bir sebeptir. Güncel oyuncu toplulukları ve farklı oyunculuk yaklaşımları göz önünde bulundurulduğunda, herhangi bir oyunun anlatı ölçüğü, söz konusu oyuna ilgi duyan her oyuncunun eylemlerini aynı oranda dengeleyebilecek ve oyuncuları aynı düzlemde denetleyebilecek kapasiteye sahip olamaz. Anlatı içeriği zengin olan oyunlar –statik medya araçlarında da karşılaşıldığı gibi- hitap ettikleri oyuncu topluluklarının da beğeni geliştirmesine yol açar. Oyuncular kontrol ettikleri protagonist ve onu etkileyen dramatik olaylardan aynı derecede etkilenemeyebilirler. Oyuncular, hikayeyi tasarımcıların hedeflediği kadarıyla değil, kendi istedikleri ölçüde ciddiye alma konusunda da özgürdürler. Tasarımcıların bu sorunun üstesinden gelmek için oyuncuya aşırı serbestlik tanınması veya oyuncuyu aşırı kontrolcü bir tavırla denetlemesi alışıldık bir durumdur. Ancak oyuncunun, oyunu tasarımcıların belirlediği biçimde algılaması için anlatı ölçüğünün uç noktalarını kullanmak, gündelik oyuncuların dikkatini toplamaya yardımcı olsa da, oyunların içeriğine çok daha seçici yaklaşan oyuncu kitleleri üzerinde tam tersi etkiye sebep olabilir. Agonun oyuncu kontrolünde olmayan öğeleri devreye girdiği zaman, kendisine hareket özgürlüğü tanınan her anda “hareket etmek” isteyen oyuncular, kontrol ettikleri protagonistin “kişiliğiyle” çelişkili eylemlerde de bulunma imkanına sahip olurlar. Croshaw, oyunun kontrolü ele geçirip hikayenin önemli noktalarını sinematik bir dille oyuncuya aktarmasının gerekliliğini, “NPCler bir sonraki adımda kimi ‘kurşunlamamız’ gerektiğini anlatırken (oyun içindeki) mobilyaların üzerinde hopyayıp zıplayan protagonist olmak zorunda değiliz” diyerek açıklar. (Croshaw, 2010 – 1) Ama, Croshaw’ın dize getirmek için sinematik anlatım, yani cut-scene kullanımını önerdiği “mobilyaların üstünde zıplayan” oyuncu bazen de, tam tersine hiçbir eylemde bulunmadan görsel sunum izleme fikrine en soğuk bakan

oyuncudur. Graham Stark ve Paul Saunders, *The Escapist*'te haftalık olarak yayınlanan "Unskippable" isimli videolarında, farklı tarzdan bir sürü oyunun sinematik sekanslarının üzerinden, oyunun konusunu, karakterlerini, mekanlarını ve sunumunu tiye alan yorumlar seslendirmektedirler. "Pas Geçilemeyen" olarak Türkçeleştirebileceğimiz "Unskippable" tam olarak da, Croshaw'ın gerekliliğinden bahsettiği, oyuncunun kontrolünün elinden alındığı ve oyuncunun oyunun konusunu öğrenmek için "tahammül etmek" zorunda kaldığı veya bazı ender durumlarda ise istese de pas geçemeyeceği sinematik sunumlarla dalga geçmektedir.\* Aynı sitede yazarlık yapan Croshaw, bu problemin de farkında olarak, yazısının devamında, "cut-scenelerin, en azından, oyuncunun oyunu oynarken de angaje olabileceği aksiyon sahnelerini barındırmaması gerektiğini" ifade eder. (Croshaw, 2010 – 1)

Oyuncunun agona angaje olması için yeterli olan "oyun oynama bilgisi", yerini oyunun çalışma prensiplerine ilişkin bilgiye bıraktığında oyuncu, agona teslim olma durumundan kurtulmuş olur. Kullanıcı, tasarımcıların hedeflediği simbiyotik ilişkiden sıyrılıp, oyun mekanının simülasyonları üzerinde hakimiyet kurma imkanı yakalar. Örnek olarak, tasarımcılar tarafından oyuna bilinçli olarak eklenen komut ve kısayol tabanlı hileler ve oyuncular tarafında bir bilgisayar programı olarak oyuna dışarıdan müdahale etmek üzere tasarlanan hile programları, agonun temellerine saldırır. Hileler, oyunmekan üzerinde inşa edilen ilk sanal strüktürlere müdahale ederek, oyun mekanını anlamlandıran yapıyı –agonu- bozduğu gibi, oyuncuya bu yapıyı yeniden üretme imkanı da tanır. Hile, agon tarafından yeterli görülen "oyun oynama bilgisi"nin ötesine geçen bir bilgi türüdür ve oyuncuya agonun anahtarını teslim eder. Oyuncuyu agonda temsil eden avatar, hile sayesinde agonun denetiminden kopabilir ve böylece oyuncu özerkliğini ilan etmiş olur. Hilenin sebep olduğu "oyun etiği" tartışması bir yana, oyuncular, anlatı ölçeğinin tasarımcıların ideallerinden ziyade kendi ideallerine hizmet etmesi için de hile kullanma eğilimindedirler. Jaz Mcdougall, "angaryasından" memnun kalmadığını ifade ettiği *Red Faction: Guerilla*'da, oyunun kendisi için gerçekten eğlenceli ve anlamlı olduğunu ifade ettiği "çevresel yıkım" özelliğini ve bu özelliğin getirisi olan olağanüstü sahneleri ve tatmin duygusunu doya doya yaşamak için hile kullanmaktadır [Şekil 5.5]. (Mcdougall, 2010) Hileler sayesinde "oyunun gerçekten

---

\* Stark, G., Saunders, P., 2008 – 2011: "Unskippable", video review in *The Escapist*, (<http://www.escapistmagazine.com/videos/view/unskippable?page=1>), ), Eds. Butts, S., Arendt, S., Tito, G., alınma tarihi 05/05/2011.

eğlenceli olmasına rağmen, hikaye, görevler ve karakterlerle boğulmuş olan yıkım mekaniklerini bu sığ örtüden kurtardığını ve böylece oyunu sahiplendiğini” ifade eden McDougall, yazısında oyunculara “aynı şeyi yapmanın görevleri olması gerektiğini, çünkü kaybedecek hiçbir şeylerinin olmadığını” öğütlemiş ve deneyimlerini aktarmıştır:

“Heyecanlı bir sağ klikle tam da rampanın sonuna gelmişken (kamyonun arkasındaki) mayınlar patladı. Kamyon patlayan mayınların etkisiyle havada parçalar atarak uçuyordu. Yükselişin sağladığı moment aracımı garnizonun üzerine doğru yolladı ve çatısından içeri soktu. Takılıp kalan yapay zeka nerede olduğumu kestirmeye çalışırken, EDF (Earth Defense Force – oyunun bilgisayar kontrolündeki antagonistleri) bir süreliğine bana ateş etmeyi bıraktı.

Çok güzel. Bütün sistem çöküyor – oyunun kuralları anlamsızlaştı, EDF ne olduğunu şaşırıldı ve de garnizonları bir ölüm ve ‘dosya dolabı girdabına’ kapılmış durumda.” (Mcdougall, 2010)



**Şekil 5.5 :** Red Faction: Guerilla.

Red Faction: Guerrilla, oyunculara gelişmiş fizik motoru sayesinde çevrede karşılarına çıkan binaları yıkma imkanı tanısa da, McDougall’ın deneyimlediği çılgın “karambol”leri imkanı kılmasına engel olan bir hikaye anlatımına sahiptir. McDougall, hileler aracılığıyla ele geçirdiği agonun içine yerleştirilen anlatı

içeriğinin büyük bir kısmını anlamsızlaştırarak, kendi estetik beklentilerini karşılayacak şekilde oyunun inşa alanını yeniden tanımlamaktadır. Hikayeyi devam ettirmek ve böylece oyun tasarımcılarının beklentisi olan sonuca ulaşmak, McDougall'ın isteklerinden son derece uzaktır. McDougall için oyunun amacının ne olduğu çok açıktır: Bir yandan oyunun kurallarıyla dalga geçip, bir kullanıcı olarak agondan daha üstün olduğunu kanıtlarken, bir yandan da oyundan beklediği ama aslında istediği kadarıyla asla alamadığı “zarar verme” hissiyatını sömürerek tatmin olmak. McDougall için Red Faction: Guerilla'nın anlatısı ve bu anlatıyı aktaran hiçbir mekanizma bir anlam ifade etmiyor olmalıdır.

Oyunlar büyük miktarlarda tüketildiklerinde, aynı statik medya aracı olan filmler, şarkılar ve edebi metinler gibi sıradanlaşmaya ve anlattıklarına anlam veren nüveleri yitirmeye başlarlar. Bununla beraber etkileşimli olma özellikleri baki kalır. Oyuncular, uzun süreler boyunca tükettikleri oyunlarda, oyun mekanına eklemlenirken benimsedikleri tutumları değiştirirler. Bazı oyuncular, oyun “sıradanlaştıktan” sonra, McDougall'inkine benzer bir tutum benimseyerek, oyundan normal koşullarda deneyimlemelerine izin verilenin ötesinde anlatı çıkarmak için oyunu bozma yönüne gitmeyi tercih edebilirler. Alan Au, Joseph Paul Morris ve ağabeyinin rol yapma oyunlarında sebep oldukları “aksilik”leri detayları ile açıkladıkları “anti-walkthrough”ların doğumunu anlattığı makalesinde, Morris'in bir oyunu tasarımcıların hedeflediği biçimde bitirdikten sonra, agonun yasaklarını delip, normalde imkansız olan çeşitli eylemleri nasıl ve neden gerçekleştirdiğini aktarmaktadır. (Au, 2010) Morris'in “bozmak” için seçtiği oyunların rol yapmaya dayalı ve basit aksiyon oyunları ile karşılaştırıldığında çok daha açık uçlu olan oyun mekanlarına sahip olması son derece olağan bir durumdur. Geniş oyun mekanlarında yer eden ve protagonisti A noktasından B noktasına taşımak yerine, hikayeyi ilerletme konusunda oyuncuya çok daha geniş özgürlükler veren oyunlar, yapıları gereği daha kolay manipüle edilebilirler. Morris'e göre, “özellikle erken dönem oyunlar ivedilikle yapıldıkları için, muziplik yapmaya imkan tanıyan çok fazla hata içeriyorlardı”.(Au, 2010) Morris, aynı oyunları defalarca oynayarak keşfettiği bu hataları kullanırken, oyunun kuralları ile belirlenen sınırların dışında eylemlerde bulunarak veya hikayenin tutarlı ve düzenli olmasını sağlayan olayların akışını değiştirerek, hatta engelleyerek, tasarımcıların yazdığı ve anlatılmak üzere programladığı hikayenin ötesinde anlatılar üretmeyi amaçlamaktadır. Ultima 6'da

öldürülmesi imkansız olan Lord British'i öldürmek isteyen Morris, söz konusu "ölümsüz" NPCnin uyur haldeyken aslında "ölümlü" olarak programlanmamış bir başka temsili karakterle değiştirildiğini keşfetmiştir. (Au, 2010) Morris'in bu keşfi, anlatı ölçeğinin, oyuncuyu agonun denetleyebileceğinden daha fazla ihtimali kurgulayan ve isterse de uygulayan bir değişkenden, agonun basitliğine indirgemeye yarayan bir arayüz olarak yetersizliğine yorulabilir. Ultima 6'nın anlatısında "ölümsüz" olarak yer eden Lord British karakteri anlatı ölçeğinin küçük bir hatasından dolayı, meraklı bir oyuncunun agon üzerinde kurduğu hakimiyete kurban gitmiştir [Şekil 5.6].



Şekil 5.6 : Ultima 6 – “Lord British” uyurken.

Morris, sayısız anıyla örneklediği “anti-walkthrough” konseptinin oyunların çalışma biçimine de bağlı olarak hayat bulduğunu ve bazı oyunların bu tür muzipliklere daha elverişli olduğunu belirtmektedir:

“Balıkçılık görevi bu duruma klasik bir örnektir –balıkçı size on adet belli bir tür balıktan alınmış balık pulu getirmenizi söyler. Ultima 7 veya Morrowind- gibi bir oyunda, söz konusu balıklara rastlayıp, avlayabilir ve pullarını elde edebilirsiniz ve DAHA SONRA görevi aldığınızda, söz konusu görevi hemen tamamlamış olursunuz. Oblivion’da ise balık, siz görevi alana kadar ortada yoktur ve siz görevi aldığınızda bir tane balık ortaya çıkar. Bu balığı avlarsınız ve ikincisi çıkar ve bu böyle devam eder” (Au, 2010) [Şekil 5.7]



**Şekil 5.7 :** Elder Scrolls IV: Oblivion.

Au, bazı oyunların aslında göründüklerinden daha çizgisel olduklarını iddia etmektedir. Au'nun kastettiği "çizgisellik", oyuncuyu A'dan B'ye taşıyan bir mekan kurgusundan ibaret değildir. Bu çizgisellik, serbest mekanlarda anlatı ölçeğinin hikaye kurgusu üzerindeki ağır denetimi sebebiyle, aslında oyunun en büyük iddiası olan "özgürlük" hissini çığnemesinden kaynaklanır. Bu koşullara yol açacak şekilde tasarlanmış bir anlatı ölçeği, oyunu tasarımcılarca öngörülen biçimde deneyimledikten sonra kendi anlatısını geliştirmek isteyen bir oyuncuyu engellediği gibi, oyuncunun -ister ilk oynayıpta olsun ister yüzüncü- tasarımcılarca talep edilmeyen bir kurguda oyunu ilerletme imkanını da elinden almış olur. Oyuncunun, söz konusu "balıkçılık görevi"ni almadan önce -bilinçlice veya bilinçsizce- balıkları bulup yakalaması anlatı ölçeği tarafından imkansızlaştırılmıştır.

Anlatının ve anlatı ölçeğinin anlamını yitirdiği oyun deneyimi, McDougall ve Morris'in uygulamasını yaptıkları oyun anarşistlikleri ile hayat bulmak zorunda değildir. Anlatı ölçeğinin anlamını yitirmesi, oyuncunun agonun ideal biçimini bozmaya yönelik eylemleriyle ortaya çıkan bir durum olmak zorunda değildir. Oyuncunun, agonun görsel mekansal mekaniklerine aşına olması, oyun mekânının ve oyun mekânı üzerinden yapılan anlatı ölçeklendirmelerinin oyuncuyu yönlendirme ve denetleme olanağının kaybolmasına sebep olur. Oyuncu, ezberlediği statik oyun mekânını uzun süreler boyunca deneyimlediği etkileşimlerle özdeşleştirebilir. Bu etkileşimler üç farklı koldan gerçekleşir. Oyuncu, mekân ile olan etkileşimini

hatırlar. Oyuncu, bilgisayar kontrolündeki karakterlerin mekan ile olan etkileşimlerini de hatırlar. Son olarak, eğer imkan dahilindeyse, oyuncu başka oyuncuların mekan ile olan etkileşimlerini de hatırlar. Sınırlı oyun mekanında kendisine, bilgisayara ve diğer oyunculara ait taktikleri defalarca deneyimleyen ve sonuçlarını gözlemleyen bir kullanıcı için oyun mekanı, oyuncuya keşfetme arzusu veren estetik değerlerini yitirir. Oyun mekanı, oyuncunun yüzlerce ihtimali ve stratejiyi deneyimleyip, formüle ettiği, basit bir labirente evrilir. Bu, kanama tesirinden öte bir durumdur. Çünkü oyuncu, anlatı ölçeğinin denetim alanına giren estetik verilerin etkisinden kurtularak, agon içindeki varlığını profesyonel bir yaklaşımla devam ettirmektedir. Oyuncu, “sporcuya”, yani profesyonel oyuncuya dönüşür.

Modern Warfare 2'nin indirilebilir içeriğinin reklam kampanyası -her ne kadar “reklamcılık uydurması” olarak değerlendirilebilse de\* - oyuncuların, sürekli olarak maruz kaldıkları oyun mekanlarını ezberleyip, söz konusu mekanları hiçbir “heyecan duymadan” kullanmalarına sebep olan bir tür “rahatsızlık” tanımı kullanılarak kurgulanmıştır. Activision'un harita paketini tanıtım için açtığı ve oyuncuları “mapathy” ismini verdikleri sözde rahatsızlık konusunda bilinçlendiren esprili sitede, “mapathy”nin bir tanımı da bulunmaktadır:

“Mapati (isim) (örnek olarak, ‘Orda olduğumu nereden biliyordun ki?!’) kişinin aylardır, üst üste oynadığı, aynı eski haritalara karşı gösterdiği bir tür kayıtsızlık durumudur. Mapatik kişi artık kokpitte saklananları veya vincin tepesine çıkanları patlatmaktan keyif almaz.

20 milyondan fazla insan Mapati riski taşıyor olabilir”†

Activision'un esprili anlatımı bir yana, “mapati” ve ezberlenmiş oyun mekanında oyun deneyiminin değişimi, son derece kolay gözlemlenebilen olgulardır. “Mapati”nin referans verdiği çok oyunculu oyun deneyimi, rekabet odaklı oyunlarda sıkça görülen, hatta oyuncuların özellikle içine düşmek istedikleri bir durumdur. Oyuncular, rekabetle dolu çok oyunculu oyun modlarında, tek kişi olarak veya başka

---

\* **Sezgin, A.**, 2010: “Log-in – Call of Duty: Modern Warfare 2 Stimulus Package”, in *Oyungezer*, sayı 32, Haziran 2010, Eds. Ulutürk, S. C., Akkol, S., Ölek, T.

† **Activision**, 2010: Mapathy, (<http://mapathy.com/>), alınma tarihi 05/05/2011

oyuncularla ortaklaşa oynadıkları oyun modlarının antagonizm üreten agonlarına olan yaklaşımlarının aksine, sürprizlerine kapalıdır. Oyuncunun gereksinimi, çeşitli arayüz araçları aracılığıyla avatarına hakim olma yetkinliği bir yana, öncelikli olarak çevresine hakim olabilme bilgisidir. Oyuncu -kısa vadede- refleksleri ve üstün konsantrasyonu sayesinde düşman statüsündeki başka oyuncuları alt edebilir, ama oyuncunun asıl avantajı, oyunun oynandığı haritayı yakından tanımak olacaktır. Oyuncular, takımların ve grup halinde veya serbest gezen dost ve düşman birliklerinin haritanın ne noktasında bulduklarını ve ne yöne doğru devam edeceklerini kestirebilmek, duydukları sesleri -seslere kaynaklık eden olayları görmeden- oyun mekanından olan olayları takip etmekte kullanabilmek ve yüzlerce farklı görüş açısına hakim olarak, olası düşman pozisyonlarını denetlemek amacıyla haritaları mümkün olduğunca kısa bir sürede ezberlemek isterler. Mapati, gündelik oyunculuğun ötesinde beklentileri olan oyuncuların kaçınmadığı, hatta itina ile talep ettiği bir mekan okuma biçimidir. Mapatik oyun bilgisine izin veren mekansallık, agonun anlatsız kalmasına sebep olmaz. Tam tersine oyuncular, eğer oyunu tekrar tekrar oynamak ve yeni deneyimler edinmek isterlerse, tek oyunculu hikayeler veya bilgisayara karşı yapılan kooperatif görevler yerine, çok oyunculu maçları tercih etmektedirler.\* Yapay zeka yerine gerçek bir insana karşı mücadele vermek, hikaye üzerinden deneyimlenen bir oyuna veya oyun moduna göre daha çeşitli bir oyun deneyimi sağlamaktadır. Oyuncular, savaştıkları kişilerin gerçek insanlar olduğunun farkındadırlar ve bu farkındalık, oyuncuya pek az hikayenin sağlayabileceği bir şevk ve mücadele hissi sağlar. Anlatı, karmaşık bir hikayenin içeriği olabilecek komplolarla, ilginç karakterlerle ve sinematik anlarla yüklü olmayabilir; ama yaşanan olayların gerçek zamanlı olması bile anlatının heyecan verici olması için yeterlidir. Oyun mekanlarının belli bir süreden sonra hiçbir çekiciliğinin ve sürprizinin kalmamasına sebep olan mapati, yani McDougall ve Au'nun örneklendirdiği türden, agon üzerinde hakimiyet kurma ve anlatı geliştirme arayışı, aslında çok oyunculu oyun modlarını tercih eden oyuncuların başarılı olabilmek için duydukları bir gereksinimdir. Buna kanıt olarak oyuncuların, bir oyuna daha sonradan indirilebilir içerik olarak eklenen haritalardan ziyade, oyunu oynamaya

---

\* 18/08/2010 tarihinde, saat 20:45'te Steam istatistiklerinde (<http://store.steampowered.com/stats/>) Modern Warfare 2'nin tek oyunculu hikaye modu ve Spec-Ops isimli iki kişilik kooperatif modu son 24 saat içinde aynı anda en çok 7236 kişi tarafından oynanmıştır. Bununla beraber aynı oyunun çok oyunculu modları, yine aynı anda en çok 68637 kişi tarafından oynanmıştır.

başladıklarından beri defalarca deneyimledikleri eski haritaları tercih etmeleri örnek gösterilebilir.\*

## **5.2 Sıfır Anlatı, Statik Anlatı, Serbest Anlatı, Ortak Anlatı, Mecburi Anlatı ve Tam Anlatı**

Oyun, oyuncuya girdi için imkan sağladığı sürece anlatının gerek içeriğinin gerek temposunun oyuncunun kontrolüyle de belirlenmesine izin verir. Bu paylaşım, öncelikle oyunun sayısal bir program olarak deneyimlenmesiyle başlar. Oyun deneyimi, oyun programının bilgisayar veya oyun konsolu ortamında çalıştırıldığı anda sinema ve edebiyatla en temel anlatım farklılıklarını gösterir. Oyuncu, oyunu oynayabilmesi için gerekli ayarları yapmalı, kuralları öğrenmeli ve vereceği kararların sanal oyun dünyasına konforlu bir biçimde aktarılabilmesi için hazırlanmalıdır. Bu an, yani oyuncuya kesin ve derhal anlatım yapılmayan an “sıfır anlatı” olarak özetlenebilir. Oyuncu, grafik kalitesi, ses düzeni ve kontrol arayüzü gibi oyun içi deneyimi etkileyen ayarları yaparak, agona giriş yaptığında başlayan iki taraflı veri aktarımını mümkün olduğunca akıcı kılmayı hedefler.

Özellikle bilgisayar oyunları, oyun konsollarının en büyük avantajlarından biri olan teknolojik standardizasyondan faydalanamazlar. İşlem güçleri arasında farklılıklar olan donanım aygıtları, oyun programının farklı bilgisayarlarda değişken performanslar vermesine sebep olabilir. Oyuncunun, elindeki donanım gücüne göre yapacağı ayarlar, agon içinde yaşayacağı deneyimi etkileyecektir. Oyuncu, oyun programını “ayarlarken” agona anlatım açısından bir katkıda bulunmaz, ama dolaylı olarak agonun anlatı aktarma biçimini değiştirir. Oyuncunun başarısını sayısal verilerin (skor, sağlık, yetenek, vs...) değerlendirilmesiyle ölçülebilirse, oyuncunun düşük ekran çözünürlüğünde, kendisine uygun olmayan bir kontrol şeması (fare ayarları ve klavye örtüsü) kullanarak oynadığı durumda, ideal koşullarda oynadığı duruma göre zayıf kalacağı düşünülmelidir. Tavinor’a göre oyunlar, işitsel ve dokunsal öğeler olmadan da oynanabilirler, ancak görsel öğeler olmadan

---

\* 18/08/2010 tarihindeki verilere göre, son bir haftanın (11/08/2010 – 18/08/2010) Steam istatistiklerinde ([http://www.steampowered.com/status/tf2/tf2\\_stats.php](http://www.steampowered.com/status/tf2/tf2_stats.php)) Team Fortress 2 için, bütün sunucularda haritaların ortalama oynanma sürelerini gösteren grafiğe göre, oyunun piyasaya çıkışıyla beraber gelen orjinal haritalar “cp\_dustbowl” ve “ctf\_2fort” sırasıyla ortalama 128 ve 42 saatle listenin başında yer almaktadırlar. Oyuna sonradan eklenen “pl\_badwater” ortalama 14 saat ile liste üçüncüsüdür.

oynanmaları imkansızdır. Tavinor'a göre video oyunları, en azından -en çok modern oyunlardan alışık olunan- üç boyutlu oyunlar, görsel-mekansal kurmacalardır. (Tavinor, 2009) Oyunlarda, her türlü görüntüleme teknolojisinde de olduğu gibi, hareketli görüntü, sabit karelerin insan gözünün algılayamayacağı bir hızda arka arkaya dizilmesiyle oluşturulur. Saniyedeki kare sayısı 24'ün altına düşünce, insan gözü hareketli görüntüyü oluşturan sabit kareleri algılamaya başlar. Oyun programının akıcı hareketli görüntü sağlayamadığı anlarda oyuncu, oyunun imersif etkisinden kopar ve oyunu problemlili bir program olarak yorumlar. En iyi ihtimalle sadece dikkat dağıtıcı olarak görülebilecek bir donanım yetersizliği, ileri durumlarda oyuncunun tepkilerinin yeterli hızda oyun dünyasına aktarılamamasına, agonun çeşitli bileşenlerinin (ses, animasyon, yapay zeka) birbirilerinden farklı zamanlarda tepki vermesine, görüntünün kısa aralıklarla donmasına, hatta program hatalarına ve kilitlenmelere sebep olarak oyunun oynanmasını imkansız hale getirebilir. Oyuncunun oyun oynamasını engelleyen veya aksatan her türlü donanım ve yazılım problemi –agonun anlatısı, oyuncunun nicel yöntemlerle değerlendirilen becerileriyle değişime uğramasına bile- oyuncunun deneyimini olumsuz yönde etkileyecektir. Oyunlar, gerçek zamanlı üretilen temsillerin yorumlanmasıyla deneyimlenirler. Bu üretim sürecinin sektöre uğramaması için oyuncunun oyun programıyla olan etkileşiminin “kusursuz” olması gerekmektedir.

Bütün medyalarda temsilin ideal formu, hiçbir kullanıcının ham haliyle deneyimleyemeyeceği analog veya dijital veriler kümesinden ibarettir. Deneyim sürecinin temelinde, kullanıcının medyayı yeniden inşa etme ve temsilin imkansız ideal formunu yorumlayarak kişiselleştirme eylemi yer alır. Filmler ve romanlar, hikayelerinin yeniden inşasının sadece kullanıcılarının zihninde gerçekleşmesine olanak tanırırlar. Bu tür statik medya araçlarında kullanıcı, temsiliyeti, içinde bulunduğu kişisel, çevresel ve toplumsal koşulların etkisi altında yorumlar. Kullanıcı medyayı deneyimlerken deneyimin yaşandığı andaki mekanı, durumu, hatta amacı seçmektedir. Temsiliyet, kullanıcı özelinde anlam kazanır. Kullanıcının medyayla etkileşiminin gerçekleştiği andaki koşullar “ham” temsiliyete form verir. Sinemada salon ışıkları açıkken film izlemek, veya silik basılmış bir romanı okumak, hatta bölümleri atlayarak okumak, filmi tersten izlemek gibi kullanıcı algısını çeşitlendiren koşullar bu inşaatı etkiler. Kullanıcının temsil üzerine deneyimini, söz konusu deneyimi henüz yaşamamış bir başka kullanıcıya aktarması (mesela, film eleştirisi),

ikinci kullanıcının temsili, henüz deneyimlemeden inşa etmesine sebep olacaktır. Bunlar ve benzeri daha bir çok toplumsal ve çevresel koşullar altında temsil tekrar tekrar inşa edilir, yıkılır, yeniden inşa edilir, bozulur ve bir daha inşa edilir. Ancak statik medyanın temsilleri hiçbir koşul altında, kendi kendilerini inşa edemezler. Sinema ve edebiyat gibi statik medya araçları, algoritmaların kontrolünde şekil, hatta anlam değiştirme imkanına sahip değildirler. Ama agon, bazen doğrudan kullanıcının müdahalesi ile, bazen de otonom olarak kendisini yaratır, bozar, hatta çökertir. Deneyimlediği medyanın temsillerini zihninde yeniden inşa eden oyuncu, aynı zamanda da bu temsillerin üretimine katılmaktadır. Oyuncu, agonun temsil mekanizmaları üzerinden yaptığı inşaatı, agonun ve agondaki uzantısının – avatarının- devamlılığını sağlamak için programa aktardığında, bu müdahalesi agonun gerçek zamanlı olarak inşa edilmesine sebep olur. Oyuncunun müdahalesine göre şekil değiştiren agon, oyuncu için, oyuncunun etkileşimi sayesinde yeni temsiller üretir ve de ondan, söz konusu temsilleri, bu kez zihinsel olarak inşa etmesini ve bu inşaat üzerinden eylemde bulunmasını bekler.

Oyuncunun, deneyimleyeceği oyun mekanı içinde yaptığı üretim –çoğu RPG oyununda- karakter üretimiyle başlayabilir. Eğer oyuncunun oyun mekanına girmek için kendi karakterini yaratması gerekiyorsa, anlatı üretimi çoğunlukla oyuncunun kendisi tarafından yapılmaktadır. Bu, “statik anlatı”dır. Oyuncu, oyunun kuralları ve agonun dinamikleri hakkında önceden sahip olduğu bilgilerle, oyunun kendisine karakter yaratma süreci boyunca resmi bir dille, yani oyun mekânının kurmaca ortamından kopuk, soyutlanmış bir formatta aktardığı bilgileri birleştirerek, oyun mekânına ilk anlatısını eklemiştir. Oluşturduğu karakterin yaradılışıyla birlikte oyuncu, henüz oyun mekânına girmeden önce bu mekânı arzusuna göre şekillendirmeye başlamıştır. Karakter yaratma sürecini, birazdan söz konusu karakter aracılığıyla bir parçası haline geleceği anlatıdan soyutlanarak geçiren oyuncu, seçimlerinin agondaki yansımalarını görmekte gecikecektir. Bu gecikmeyi ve oyuncunun kendisini bekleyen anlatıya ilişkin yeterince bilgi sahibi olmadan yaptığı seçimlerin sebep olduğu “tatsız” sürprizleri en aza indirmek adına Elder Scrolls: Oblivion gibi bazı oyunlar, karakter yaratma sürecini oyun içi akışın bir parçası haline getirir. Bu sayede oyuncu, oyun mekânına adımını attığı andan itibaren anlatıya eklenecek karakteri için yaptığı seçimlerin, bu anlatıyı nasıl şekillendirdiğine şahit olur ve gerekirse seçimlerini gözden geçirir. Oblivion,

karakter yaratma sürecini açılış sekansı ile harmanlayarak oyuncunun, kendisinden ana hikaye bağlamında bekleneni bilmesini sağlar ve bu beklentileri karşılayabilmek için kişisel tercihlerini yapmasına yardımcı olur.

Oyuncu, kontrol ettiği karakter veya avatar ile oyun mekanına giriş yaptıktan sonra, agon kesintisiz anlatı gönderiminde bulunur. Oyun mekanının oyuncunun avatarını belli bir amaca veya fiziksel hedefe yönlendirmeye odaklı bir anlatı sağlamadığı anlarda bile agon, oyuncunun eylemlerinden bağımsız olarak varlığını devam ettiren ve kendi başlarına anlam taşıyan, kendi içlerinde tutarlı bileşenleri aracılığıyla oyuncuya veri aktarır. Bu bileşenler “statik” temsillerdir. Oyuncuların eylemleriyle değişim geçirmezler ve oyuncuları yönlendirmek zorunda değildirler. Oyun mekanındaki değiştirilemez fiziksel temsiller, statik anlatının bir parçası olarak görülebilirler. Ancak içinde silahlı çatışmalara yer verilen bir çok oyunda, bu çatışmalar sonucunda oyun “yer”lerinin fiziksel bütünlükleri değişim geçirmese bile, bu “yer”ler görsel olarak değişim geçirirler. Düşmanlarla dolu bir odada yaşanan çatışma sonucunda oda, yaşanan çatışmanın şiddetini ve vahşetini temsil eden görsel bir değişim geçirecektir. Duvarlarda açılan kurşun delikleri ve sıçramış kan lekeleri artık yeni bir “oda” temsil etmektedir. Bu değişimin sorumlusu, anlatı üreten oyuncudur. Battlefield: Bad Company 2 ve Red Faction: Guerilla gibi oyunlarda görülen türden, “yıkılabilir” oyun “yer”leri de, statik anlatıdan uzaktırlar [Şekil 5.5] [Şekil 5.9]. Oyun ve oyuncular bu tür “yer”leri, anlatı üretmek için dönüştürebilirler. Oyun oynama eylemini gerçekleyen ve denetleyen nicelikli kurallar da, statik temsiller olma eğilimindedirler. Bu kurallar, eğer ki oyunun anlatısının izin verdiği durumlarda oyuncu tarafından değiştirilemiyorlarsa, statik temsiller olarak ele alınmalıdır. Portal ve Portal 2’de ise, bu kuralların değiştirilebilir olması amaçlanmaktadır. Oyuncu, statik yüzeylere “ateş ederek” açtığı “kapı”lar aracılığıyla, bu “kapı”ların açıldığı oyun “yer”lerini birbirilerine bağlar. Portal serilerinde, oyuncunun aralarında geçici “kapılar” açabildiği, ama bununla beraber statik gözüken oyun mekanları, statik anlatı sağlamazlar. Max Payne serisinin oyun dünyasına kazandırdığı “bullet time” mekaniği de, oyunun hızını değiştirir. Max Payne’de oyuncu, istediği zaman –kısa süreliğine- oyun zamanını yavaşlatabilmektedir [Şekil 5.8]. Bu tür temsillerin denetimi, ya sadece oyuncu tarafından ya da oyuncu ve agonun ortaklığıyla idare edilir.



Şekil 5.8 : Max Payne – “Bullet time” zaman yavaşlatma mekaniği.



Şekil 5.9 : Battlefield: Bad Company 2 – Oyunun yıkım mekaniği.

Oyuncu, gerek oyun mekanını var eden simülasyonların hesapladığı sayısal verileri gerek bu simülasyonlarla var edilen görsel temsilleri değiştirerek, “serbest anlatı” üretir. Serbest anlatı kullanırken öyküleme için oyuncuya ihtiyaç duyan agon, söz konusu öyküleme için gereken verinin büyük bir kısmının da kullanıcı tarafından

belirlenmesine izin vermek zorundadır. Kendini kullanıcının “insafına” teslim eden agon, temsil inşasının devamlılığı için, avara olarak veri göndermeyi sürdürür ve aldığı yönlendirici verilere göre yeniden amaçlandırılır. Bu süreçte avatar, agonun koyduğu kurallara bağımlı olarak varlığını korur, ama varlığının sürdürülmesine sebep oluşturan nihai bir hedef söz konusu değildir. Hedef, oyuncunun inisiyatifindedir. Agon serbest anlatı sağlarken, kullanıcının belirlediği hedefe uzanan yolda, analog medyaların yapamadığı bir şeyi yapar: Agon, kullanıcıyı yönlendirmek için girişimde bulunmaz ve de kullanıcının gerek agon içi gerek agon dışı imkanlarla kendi motivasyonunu bulmasını bekler. Serbest anlatı için en uygun örnekler arasında, çizgisel bir hikayeye hizmet etmekten ziyade kullanıcı tarafından keşfedilmek üzere tasarlanmış, prosedüral olarak canlandırılan bütüncül mekanların ağırlıkta olduğu “sandbox” oyunları gösterilebilir. Sandbox türü oyunların öncülerinden olan Grand Theft Auto serisinden GTA IV’te oyuncu, Niko Bellic isimli savaş suçlusunu bir Doğu Avrupa göçmeni olarak –ana hikayenin parçaları olan görevleri yapmadığı sürece- “Liberty City”yi keşfetmekte ve oyunun kuralları ve sunduğu imkanlar çerçevesinde istediği eylemleri gerçekleştirmekte özgürdür. Niko Bellic’in ismi, geçmişi ve bütün kurmaca kişilik özellikleri oyunun ana hikayesi boyunca anlam taşısa da, oyuncu kendi deneyimini kendi yarattığı sürece Niko Bellic karakter özelliklerini kaybeder ve de sadece bir avatar olarak anlamlandırılabilir hale gelir. Böylece oyuncu avatari aracılığıyla, içinde çizgisel bir hikayenin ve bu hikayenin parçaları olan görevlerin de yer aldığı oyunun, doğrudan hikayeye hizmet etmeden işlevlendirilebilen bileşenlerini de deneyimleme imkanı yakalar.

Oyuncu, oyun mekanında anlatılan hikayeyi zihninde ön plana taşısa da, deneyimlediği ve dahil olduğu anlatı, hikaye ve hikayenin oluşturulmasını imkanı kılan altyapıdan ibaret değildir. Agonun tasarımına nihai sonuç üretmek üzere eklemlenen hikaye, hem kullanıcı hem de agonun kendisi tarafından anlamlandırılmak için agonun başka bileşenlerine de ihtiyaç duyar. Oyuncu, kontrolündeki sanal varlığı bir karakter olarak yorumladığında veya yorumlamak zorunda kaldığında, bu karakter hazırdaki hikayeyi anlamlandırdığı gibi, hikayeyi anlamlandıran diğer bileşenlerle de oyuncunun kontrolü dışında bağlantı kurar. Oyuncu sanal varlığı bir avatar olarak kullanmaya başladığında, agonun hazırdaki hikayesi ve bu hikayeyi destekleyen bileşenleri anlamlarını yitirir ve oyuncunun avatar aracılığıyla agona taşıdığı yeni bir hikaye söz konusu olur. Bu, tek kişilik

oyunlarda görülen türden serbest anlatının en uç örneklerinde bile alışlagelmemiş, son derece özel bir durumdur. Serbest anlatı ile oyuncuya öncelik verilen anlarda bile tasarımcılar, oyuncunun hikayeden bağımsız olarak ürettiği oyuna aktardığı anlatının ötesine geçemeyen bir deneyim yaşamasını istemezler. Liberty City, oyuncu “görev” yaparken de, serbestken de aynı kalmaya devam eder. NPCler, trafik, gece-gündüz döngüsü, hava koşulları, oyuncuyla ilgisi olmayan rastgele olaylar ve oyunun nicel içeriğini ayakları üzerinde tutan diğer bütün otonom bileşenler bütünlüklerini korurlar. Serbest anlatı sırasında, oyuncunun kontrolündeki Niko Bellic oyunun ana hikayesine hizmet eden diyaloglara girmese de, oyuncu tarafından doldurulmayı bekleyen kişisiz ve boş bir bedene de dönüşmez. Niko Bellic, oyuncunun komutlarıyla eylemde bulunur, ama bu eylemleri gerçekleştirirken, sanki kararları kendi alıyormuşçasına konuşmaya, yani “rol” yapmaya devam eder. Oyuncu bir başka karaktere ateş etmek için komut verdiğinde, Niko Bellic bu emri sorgusuz sualsiz yerine getirecektir. Ancak bir yandan da, aslında ateş etme tercihini yapan kendisiymiş gibi “davranmaya” devam edecektir. Örnek olarak araba kullanırken “kaza geçiren” oyuncu, henüz bilgisayar başında herhangi bir yorumda bulunmaya fırsat bulmadan, Niko Bellic Slav aksanlı İngilizcesiyle “gerekli gördüğü” küfürleri sıralamaya başlar. Tasarımcılar, karakterin ve oyun mekanının bütüncüllüğünü korumak adına, önceden planlanmamış, hatta “prosedüral” denebilecek bir tür oyun deneyimine hizmet edebilen nitel içerik de üretirler. Niko Bellic’in hiçbir koşul altında gerçek bir avatara dönüşmesine izin verilmez. Çünkü avatar “karakter”in aksine, agonun doğrudan oyuncu kontrolünde olmayan bileşenleri tarafından anlamlandırılmayacak, işlenemeyecek ve dolayısıyla anlatıya, bir tek oyuncu dışında tamamı otonom işleyen bir simülasyonlar zinciri üzerinden nitel bir katkıda bulunamayacak bileşendir. Avatar, oyuncunun oyun dünyası üzerindeki sayısal hakimiyetinden öte bir amaç taşımaz. Avatarın, agonun otonom bileşenleri tarafından anlatıya dahil edilememesinin tek sebebi, oyuncunun avatırı aracılığıyla gönderdiği nitel verilerin bu bileşenlerce işlenemiyor oluşu değildir. Oyuncu avatarını, nitel özelliklerinin bütünlüğünü koruyacak şekilde oyun mekanına aktaramaz. Bir avatar tarafından gönderilen nitel verileri, oldukları gibi kabul ederek işleyebilecek ve oyun mekanına kazandırabilecek tek bileşen, oyun mekanına giriş yapan ikinci bir avatar, yani ikinci bir oyuncudur.

Oyuncu, sıfır anlatı sürecinde kişisel beğenilerine göre tasarladığı karakterle bile olsa hikayeyi, karakterini yaratırken kullandığı özgürlüklerden daha fazlasıyla yönlendirme şansına sahip değildir. Agonun kurallarına göre yaratılan karakterler, agonun kurallarına dahil olan diğer bileşenlerden etkilenir ve gerekirse oyuncunun arzusu dışında bu bileşenlerce anlamlandırılırlar. Örnek olarak RPGlerde oyuncuların sayısal veriler üzerinden tasarladıkları karakterler, söz konusu sayısal verilere göre agon tarafından denetlenirler. Oyun çok seçenekli bir hikayeye hizmet edecek bileşenlere sahip olsa bile bu bileşenler, kullanıcıya kendi seçeneğini ekleme şansı tanımazlar. Oyuncunun kalitatif bakış açısıyla yaptığı tercihler, karakteri aracılığıyla matematiksel işlemde geçer ve agonun bileşenlerinden, önce karaktere, sonra da karakter üzerinden oyuncuya aktarılır. Oyuncuya işlenerek gönderilen veriler nicelse, bu veriler oyuncu tarafından oldukları gibi algılanabilir veya nitel veriye dönüştürülebilirler. Eğer geri gönderilen veri nitelse, aslında oyuncunun deneyimledikleri, oyuncuya gönderiminin tetiklenmesi için belirli sayısal koşulların sağlanmasını bekleyen hazır bir paketten ibarettir. Agonun doğrudan kullanıcı kontrolünde olmayan bileşenleri bilinçli üretim, yani nitel üretim yapamazlar. Bu bileşenlerin sundukları temsiller, tasarımcılar tarafından önceden belirlenir. Kendisine hazır gönderilen nitel veri ile gerçek zamanlı hesaplanan nicel verileri harmanlayan oyuncu, nitel üretim yapar. Oyuncunun nitel üretimi –bu üretim başka bir oyuncu tarafından gözlemlenmediği sürece- oyunun yapısının izin verdiği kadarıyla nicel veriye dönüştürülüp, oyun mekanına dahil edilir. Bu nicel veriler, çalıştırdıkları simülasyonlar üzerinden, oyunda yüklü olan nitel verileri, yani temsil araçlarını çağırırlar. Oyuncu bu verileri kullanarak üretime baştan başlar. Bu döngü, serbest anlatının temel yapısını oluşturur. Oyun, oyuncudan spesifik bir veri üretmesini beklediğinde, bu yapı “ortak anlatı”ya dönüşür. Oyun, devamlılığının sağlanması için belirli bir hedef koyar ve oyuncudan bu hedefi “tutturmasını” bekler.

Ortak anlatı, oyuncuya konu akışının yapısına uygun eylemde bulunma imkanı tanır. Bu eylem imkanları, oyunun kuralları ve hatta oyuncunun içinde bulunduğu spesifik durumun kuralları ile sınırlandırılırlar. Oyuncu, oyunun tanımladığı engelleri, kendisine tanınan hakları kullanarak aşar. Oyuncuya çözüm getirmesi gereken sorunlar için tanınan özgürlük, oyunun hikayesinin her oyuncu için farklı bir deneyime dönüşmesine sebep olur. Deneyimin değişkenliğinin sebebi, hikayenin kilit noktalarını oluşturan, önceden belirlenmiş anlatılara rağmen oyunun, oyuncu

tarafından doldurulmayı bekleyen, nitelikli eylem alanlarına sahip olmasıdır. Oyun, bu alanlarda gerçekleştirilen eylemleri işler ve çağrılmaya programlı hazır anlatıları tetikleyenleri takip eder. Özellikle aksiyon oyunlarındaki çatışma anları, söz konusu anların yaşandığı mekanların oyuncuya sağladığı hareket imkanı sayesinde, çatışmanın nasıl gelişeceğinin oyuncu tarafından belirlenmesine olanak tanır. Örnek olarak oyuncunun, çatışmanın yaşanacağı “yer”e girmesi, çatışmayı başlatacak “tetik” olabilir. Çatışma boyunca karşılaşılabilecek düşmanlardan en sonuncusunu alt etmesi de, çatışmayı bitiren “tetik” olabilir. Oyuncu, başlangıcı ve bitişi tek bir yöntemle tetiklenebilen çatışma boyunca yaptığı seçimlerle, oyunu nihayete vardırmanın ve bu nihai sonu deneyimlemenin yanı sıra, bu süreç boyunca kendi anlık girişimlerini deneyimlemekten de keyif alır. Oyuncu, ne zaman saklanacağına veya siper alacağına, ne zaman, hangi hedefe ateş edeceğine, bazen de çatışmadan – eğer oyun kuralları dahilindeyse- ne zaman ve nasıl kaçacağına kendisi karar verir.

Başı ve sonu belirli ortak anlatılarda oyun mekanı, oyuncunun eylemlerinin sebep olacağı nihai deneyimi elde etmek için oyunun genel kurallarından farklı, bazı ek kurallarla manipüle edilebilir. Bu kurallar, oyuncuya anlık eylemlerinde esneklik imkanı sağlar ve hatta hata payı bırakırken, uzun vadede oyuncunun izlemesi gereken yolu -oyuncuya belli etmeden- çizebilir. Half-Life 2: Episode 2'nin finalindeki büyük savaş sekansının temposu ve kilit anları, oyuncunun eğlencesini ve savaşı kazandığında yaşayacağı tatmin duygusunu garantilemek adına, aslında bilgisayar tarafından yönetilmektedir.\* Oyuncu, dalgalar halinde gelen düşman askerlerine karşı savaş vererek önemli bir siloyu korumaya çalışırken, savaş sekansının sonunda yenilgiyle burun buruna gelir [Şekil 5.10]. Son bir gayretle “pamuk ipliğine bağlı” umutsuz bir savaşı kazanan oyuncu, giderek artan tempoyu muhteşem bir finale noktalamış olur. Oyunu oynayan ortalama bir oyuncunun yaşadığı bu deneyim, bir yalandır. (Burch, 2009) Burch'e göre tasarımcılar, bütün sekansı önceden belirlenmiş bir heyecan grafiği çizecek şekilde kurguladığından, bu grafiği bozmak için ya çok iyi ya da çok kötü oynamak gerekmektedir. Söz konusu savaş sekansında, anlık stratejik kararlar ve oyunun kazanılmasına giden yoldaki eylemler oyuncunun kontrolüne bırakılırken agon, oyunun genel temposunu ve sinematik görkemini kontrol altında tutar. Oyuncu dalgalar halinde gelen düşmanlara karşı ne kadar iyi savaşmış olursa olsun, koruması gereken silo, sekansın sonunda

---

\* Valve Software, 2007: Commentary Mode, in *Half-Life 2: Episode 2*.

mutlaka tehlikeye düşecektir. Oyunlar, oyuncuların “kazanması” için tasarlanırlar. Ortak anlatı sayesinde agon, üstesinden gelinen zorlukların heyecan verici deneyimlere dönüşmesini sağlar.



**Şekil 5.10** : Half-Life 2, Episode 2 – Son savaş sahnesi.

Bu deneyimlerin inşasında agon, oyuncudan daha fazla rol oynamaya başladığında, anlatı ortaklaşa üretilemez hale gelir. Oyuncuya tanınan özgürlükler, oyuncunun öngöremeyeceği biçimde “zafer”ine engel teşkil edebilecek eylemlere yol açmaya başladığında, bu özgürlükler birer birer kısıtlanırlar. Oyuncular, öngöremeyecekleri başarısızlık koşullarından dolayı “kaybettikleri” oyunlardan haz almazlar. Oyuncu başarısız olduğu zamanlarda, nerede hata yaptığını açıkça görebilmelidir. Bu koşulların sağlanamadığı sekanslarda, oyuncunun takip ettiği hikaye çizgisel olabileceği gibi, içinde dolaştığı mekan da çizgisel olma eğilim gösterir. Call of Duty 4: Modern Warfare’in “Crew Expendable” isimli bölümünün sonuna doğru oyuncu, mensubu olduğu özel timle birlikte, batmak üzere olan bir yük gemisinin ambarında kısılı kalır [Şekil 5.11]. Gemi batmadan önce güverteye çıkmak zorunda olan oyuncu, bilgisayar kontrolündeki takım arkadaşlarının arkasından koşmalıdır. Bu kaçış sekansı boyunca gemi yana yatar ve su almaya başlar. Oyuncunun güverteden kurtarma helikopterine atlamasıyla tamamlanan sekans boyunca, oyuncunun “kaybolması” mümkün değildir [Şekil 5.12]. Sekansın başlangıcından itibaren oyun, oyuncuya kullanabileceği sadece bir rota verir. Oyuncu, dost karakterleri takip ettiği

için, gitmesi gerektiği yön konusunda ihtiyacı olabilecek bütün ipuçlarına sahiptir. Oyuncu “hayatını kurtarmak” için koşarken etraftaki gürültü, yıkılma ve parçalanma görüntüleri, geminin gövdesini birçok yerden yırtarak içeri akan basınçlı su ve oyuncunun koştuğu zeminin gemiyle beraber yana yatıyor oluşu oyuncuya gereken bütün panik hissini verir ve oyunun temposunu belirler. Oyuncu kullanabileceği diğer rotalar olabileceğini düşünmez, içinde olduğu interaktif mekanın limitlerini zorlamaya ve bütün kaosun ortasında, koşması gereken yönden başka herhangi bir yönde olan bitene konstantre olmaya çalışmaz. Zaten gidilebilecek başka bir yön de mevcut değildir. Oyuncunun tek yapması gereken, takım arkadaşlarının peşinden koşmaktır. Bu, “mecburi anlatı”dır. Adeta bir film sahnesi gibi, girişi, gelişmesi ve sonucu belli olan bu sekansın amacı, oyuncuya hikayeyi anlatırken, bir yandan da o hikayenin bir parçası olma imkanı sağlamaktır. Bioshock’un giriş bölümündeki deneyimini aktaran Croshaw bunu şöyle açıklar:

“Sadece güzel bir sahne yetmez. Güzel bir sahne, düzgün bir filmin başlangıcı da olabilir, ama oyunların özü etkileşimdir. Etkileşim, oyunları sanatsal araç olarak özel kılan, onları diğer her türlü öyküleme biçimlerinden farklı yapan ve bunun yüzünden üzerinde durulması gereken özelliktir. (...) Oyun size, doğal olarak, gidebileceğiniz tek bir yön gösterir. Evet, oynayamayacağımız bir sahne de aynı hikayeyi anlatabilir, ama bize kontrol imkanı sunulması ve az-çok yönümüzü tayin etme şansı tanınması, hareketlerimizin kişiliğimize atfedilmesini sağlar.” (Croshaw, 2010 – 2)



**Şekil 5.11** : Call of Duty 4: Modern Warfare – “Crew Expendable”.

Oyuncu, oyunun devamlılığı hala kendi girdisiyle sağlandığı için, ilişkili bütün sorumluluk hissini taşımaya devam eder. Bununla birlikte oyun, oyuncuya neredeyse hiç seçim şansı tanımadan, önceden planlanmış bir aksiyon sahnesinin içinde yer alması için baskı uygular. Oyunun aşıldığı bu sahte kontrol ve sorumluluk hissi, oyuncunun aynı bir sinema sahnesi gibi dikkatlice kurgulanmış ve seyre hazır hale getirilmiş bir olayın içinde, izleyiciden öte bir pozisyonda, yani katılımcı olarak yer almasını sağlar. Oyuncunun, mecburi anlatı ile kurgulanan sekansın sonuna ulaşana kadar kendisine sert bir dille önerilen rotadan sapması, çoğunlukla kesin bir başarısızlık olarak sayılacaktır. Oyuncunun başarısız olması, söz konusu heyecanlı ve gerilimli anı ilk yaşadığı anda duyacağı hazın kaybolmasına sebep olur. Oyuncu, ilk denemesinde üstesinden gelemediği bir sorunla karşılaşır, bir sonraki denemesinde oyun mekanını ve bu mekanda yaşanan olayları bir bütün halinde algılamaktansa, söz konusu deneyimi bir “problem” olarak algılayacaktır. Bu algı oyuncuyu, “problemi” çözmek için tahlil, deneme-yanılma ve metot oyun teknikleri kullanmaya iter. Oyuncunun sadece hızlı davranarak, düşünmeden aşması gereken ve oyuncunun katılımcı kimliğiyle izleyici kimliğini harmanlayan sahne, oyuncunun başarısızlık çekincesi yüzünden, sadece katılımcı kimliğini benimseyerek sonlandırmaya çalıştığı, gereksiz bir engele dönüşmüş olur. Mecburi anlatı ile hedeflenen oyun deneyimi, oyuncuya kendi oyun tarzına göre seçim yapma şansı bırakmadığı ve deneyimlendiği ilk anda başarıyla sonlandırılmadığında etkisini yitirdiği için, bu anlatı tarzının kullanıldığı sekanslar oynanış açısından basit olmak zorundadırlar.



**Şekil 5.12 :** Call of Duty 4: Modern Warfare – “Crew Expendable”.

Mecburi anlatı, “hızlı tepki eylemi” (quicktime event) olarak anılan oynanış mekaniğinin de anlatım biçimidir. Genellikle hızlı tepki eylemleri, kendilerinden çok daha uzun sekansların içinde yer alırlar. Hızlı tepki eylemi oyuncudan, mücadeleyi devam ettirmek veya sonlandırmak için çok kısa süreler zarfında belirli tuşlara basmasını bekler. Çoğu oyunda, verilen kısa zamanda bu eylemi tamamlayamamak bir başarısızlık sayılmaktadır. Heavy Rain gibi bazı örneklerde ise bu eylemin tamamlanamaması, olayların akışını değiştirebilir [Şekil 5.13]. Bu gibi örneklerde bile hızlı tepki eylemleri, ancak ergodik metinlere hizmet eden basit etkileşim araçları olarak değerlendirilebilirler. Hızlı tepki eylemlerinde oyuncuya, kendi deneyimini inşa etmesi için olanak tanınmaz. Tanımlanan kısa sürede basılması istenen tuşa basılıp, basılmadığı üzerinden hikaye, en iyi ihtimalle iki farklı yoldan birine sapacaktır. Hızlı tepki eylemlerinin amacı, oyuncunun bu eylemleri başarıyla tamamlamak için sahip olması gereken konsantrasyonu, gerilim ve panik hissi üretmek amacıyla “suiistimal” etmektir.



**Şekil 5.13 :** Heavy Rain – “Hızlı tepki eylemi”.

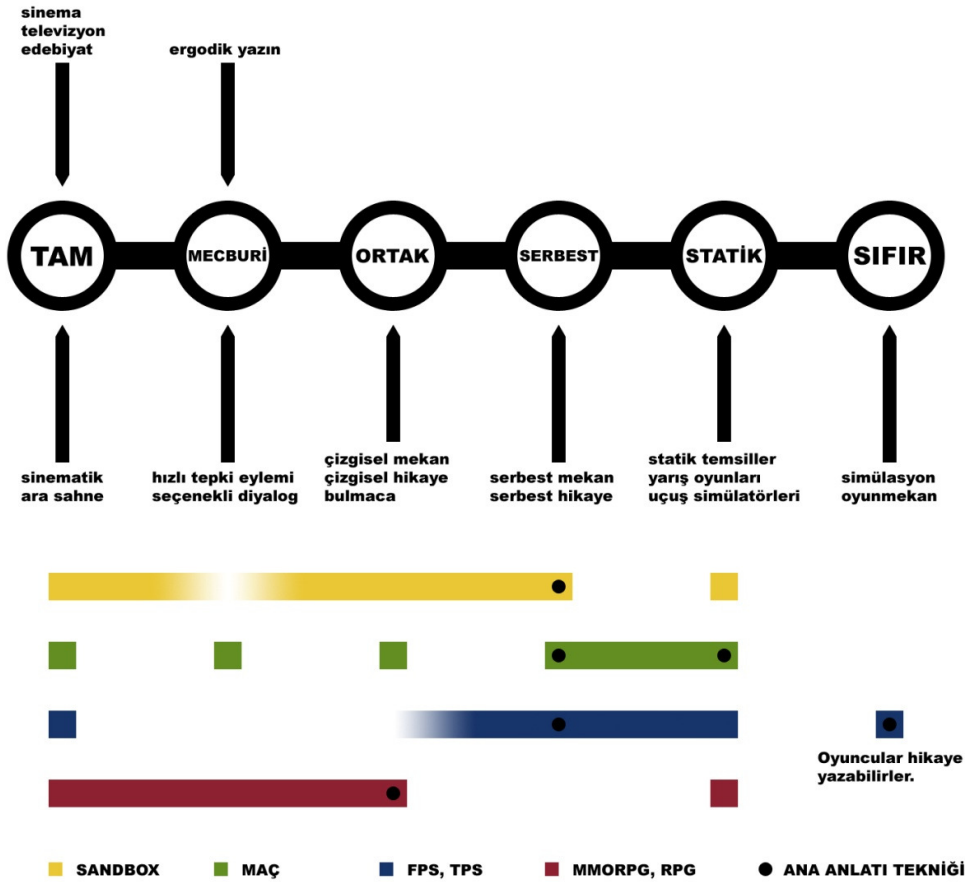
Mecburi anlatının ergodik metinlerin etkileşimli yapısıyla benzeştiği bir diğer oyun mekaniği de, karakterler arası diyalog sekansıdır. Elder Scrolls, Dragon Age ve Mass Effect gibi RPG oyunlarında, oyuncunun karakteri, bilgisayar kontrolündeki birçok karakterle diyaloga girebilir [Şekil 5.14]. Bu tür diyalog sekanslarında, oyuncunun karakterinin replikleri belirlidir, ancak seçim şansı oyuncuya aittir. Oyuncu, kendi

anlatısını üretmez, yani replik “yazamaz”. Ancak oyuncu, yaptığı seçimler sayesinde diyalogun nasıl gelişeceğine karar verir. Bu tür sekanslarda seçim yapmak zorunludur. Karakterin tepkisiz kalma ihtimali varsa bile, bu “tepkisizlik” bir seçim demektir. Oyuncuya azami etkileşim imkanı sunan diyalog ekranları, çoğunlukla oyunun hikayesinin ilerletilmesi amacıyla kullanılır. Diyalog ekranları kendi içlerinde ergodik metinler olarak görülebilirler. Ancak bu diyalog sekanslarında yapılan seçimlerin tamamı üzerinden sonlandırılan bir ergodik hikaye mevcut değildir. Bu türden diyalog sekanslarının yer aldığı oyunlar, bütün seçenek kombinasyonlarının ayrı nihai sonuçlara ulaşmasına fırsat veremeyecek kadar fazla sekans barındırır. Bir diyalog sekansı veya diyalog sekansları demeti –eğer mümkünse- oyunda ilişkilendirildikleri görevlerin koşullarını veya sonuçlarını belirleyebilir. Bu ergodik hikaye anlatımına ek olarak, oyun deneyiminin geneli boyunca oyuncunun kontrolünde olan karakterin kişiliğinin inşasına da katkıda bulunur. Oyuncu, kontrolündeki karakteri, karaktere vermesini “emrettiği” cevaplar üzerinden, kendi beğenisine göre inşa eder. Oyuncu, oyunun tamamını kapsayan bir ergodik metin yerine, oyunun geneline yayılmış onlarca ergodik metni bir arada okur ve yorumlar. Bu metinler, hem kendi içlerinde sınırlandırılmıştır hem de oyunun genelinde mümkün olan bütün ihtimallerin sayısı hesaplanabilir. Ancak bu metinlerin toplamının ulaştığı sonucun yorumu, oyuncuya bırakılır. Oyuncu, yaptığı seçimlerle kurguladığı karakterin oyun ilerledikçe gelişen kişiliğini, kendisi yorumlar ve değerlendirir.



Şekil 5.14 : Mass Effect 2 – Diyalog.

Mecburi anlatının basit seçeneklerinin bile geçerli olamayacağı durumlarda agon, “tam anlatı” tekniğine başvurur. Ara sahneler ve sinematikler, tam anlatılardır. Oyuncu bu türden anlatılara müdahale edemez veya bu anlatının konu ettiği oyun mekanı bileşenlerine eklenen bir anlatı üretmez. Bu tür anlatılar, oyuncunun kontrolünün mümkün olmadığı sahneler olabileceği gibi, oyun mekanının bir kısmıyla etkileşirken gözlemediği anlatı parçacıkları da olabilirler. Modern Warfare’deki gemiden kaçış sekansı mecburi anlatı ile idare edilen bir oyun deneyimi sunmaktadır. Ancak bu kaçış sekansını başlatan olay, tam anlatıdır. Oyuncu –içinde bulunduğu koşulların izin verdiği ölçüde- oyun mekanıyla etkileşim içerisinde olsa bile, bu koşullara sebep olan olayları etkileyemiyorsa, oyun tam anlatı yapmış olur. Oyun mekanının bütün bileşenleri, oyuncuyla aynı ölçüde anlatı üretimi paylaşımı yapmak zorunda değildirler. Oyuncular, sadece gözlemleyebilecekleri olaylardan, oyunda anlatılanlara hiçbir şekilde eklenmeyen temsillere kadar uzanan bir çeşitlilikte bileşeni, aynı anda deneyimleyebilirler.



Şekil 5.15 : Anlatı Ölçeği.

## 6. SONUÇLAR

Bu bölümde, tezin sonuçları iki ayrı bölüm halinde tartışılacaktır. İlk bölüm, tezin geneli boyunca yürütülen kuramsal çalışmanın sonucudur. İkinci bölümde, tez boyunca yürütülen kuramsal çalışmaların incelemeyi hedeflediği tartışma, yani “oyun ve mimarlık ilişkisi” sonlandırılacaktır.

### 6.1 Agonografi

Oyunlar, oyun oynatan bilgisayar programlarıdır. Ancak bu programların kullanıcıları, alışıldagelik program kullanıcısı pozisyonundan soyutlanan bir siber uzaya giriş yapmaktadırlar. Herhangi bir medya aracının kullanıcısı, kullandığı medyanın okumasını yapmalarını sağlayan pozisyonu dikkate alarak, kimliğini yeniden tanımlar. İzleyici, izlediği olayların kayıtlarına üçüncü kişi olarak tanık olan, hatta neredeyse bir “röntgenci” gibi, bu olayların içinde yer eden kişilerden habersiz olarak, onları izleyen kişi olduğunun bilincindedir. İzleyici, olayların içinde veya yakınında konumlanmadan, bu olaylara tanık olan kişidir. Okuyucu da, benzeri bir pozisyona sahiptir. Program kullanıcıları, kullandıkları programların hizmet ettikleri işi gerçekleştiren işçilerdirler. Program kullanıcısı, kullandığı programı araştırmalarını sağlayan bir kimlik tanımı inşası yapar. Sayısal ve analog medya kullanıcıları, bu kimlik tanımlaması sayesinde, kullandıkları medyayı nasıl değerlendireceklerini belirlerler. Ancak sayısal ortamda, bir metin düzenleme programı veya bir müzik dinleme programı üzerinden kimlik tanımı inşa etmek ile, sosyal paylaşım ağlarını kullanarak kimlik tanımı inşa etmek arasında büyük bir fark vardır. Siber uzay kullanıcıları, bu uzayların arayüzleri olan programları araştırmakla kalmaz, aynı zamanda bu uzayda yaptıkları üretimi deneyimleyen katılımcılara dönüşürler. Siber uzaylar, olanaklı kıldıkları üretimi denetleyen ve deneyimleyen kullanıcıların pozisyonunu da üreten medyalardır. Sosyal paylaşım ağlarında kullanıcılar, toplumsal kimliklerini sayısal ortamda yeniden üretirler. Kullanıcılar, kullandıkları uzayın tanımlandığı imkanlarda dolaylı, bu yeni kimlik

üretiminde, gerçek kimliklerine sadık kalmak zorunda değildirler. Kullanıcının sosyal siber uzay içinde özdeşleştiği kimliği, kullanıcının yüklemeyi arzuladığı temsiller ile şekil alır. Siber uzay kullanıcıları, bu siber uzayları araçsallaştıran kişiler olarak kimliklerini yeniden inşa ederken, bir yandan da kullandıkları araçlar aracılığıyla, bu araçları kullandıkları sanal mekan içinde yeni kimlikler üreten kişilerdir.

Aynı sosyal paylaşım siteleri gibi, avatar aracılığıyla keşfedilen görsel mekansal oyunlar da, bu kimlik inşasına iki farklı boyutta izin verir. Kullanıcılar, kendilerini oyuncu kimliğiyle tanımlarken, oyun oynama eylemi ile dahil oldukları sanal mekanda da, oyun oynama eylemini yürüttükleri gerçek mekanda edinemeyecekleri yeni kimlikler kazanırlar. Sosyal paylaşım siteleri, bu türden kimlik üretim faaliyetlerini, “sosyalleşme” amacına hizmet edecek şekilde yönlendirir. Bu durum, oyunlarda da farklı değildir. Siber uzamı oyun mekanı içinde kimlik inşasını da kapsayan oyunlar, inşa edilecek kimliğin hizmet edeceği amaçları da belirlerler. Oyuncular, kurmaca kimlikleriyle, kurmaca olayları yönlendirirler. Oyuncular, izleyici ve okuyucu kimlikleriyle deneyimledikleri hikayenin içinde, oyuncu kimlikleri üzerinden kontrol ettikleri kişiliklerle özdeşleşen kullanıcılarıdır. Oyuncuya bu pozisyonu empoze eden siber uzayların, oyuncuyu çektiği oyun ortamı, Wark’un “oyun” ve “piyes” heterotopyalarını üreten agondur. (Wark, 2007) Oyuncu, özdeşleştiği oyun içi kimliğini kullanarak “oyun” ile iktidar mücadelesine giren ve bu sayede de eylemlerinin sonucu olan “piyes”i deneyimleyen, hatta yaratan kullanıcıdır. Agon, oyuncuyu adeta “ikiye bölüp”, bir yarısını “sahne”ye, diğer yarısını da “ön koltuğa” koyar. Ancak agonun iki boyutlu kimlik inşası gözetim yapısını üreten bilgi alanını, “sahne ve ön koltuk” benzetmesi üzerinden anlamlandırmak sağlıklı bir sonuç veremez.

Bu bilgi alanını, ait olduğu üretim pratiklerini gerçekleştiren aktörler üzerinden anlamlandırmak gerekir. Oyunların tasarım süreçlerinde, üç aktör özellikle göze çarpar: programcı, yazar ve tasarımcı. Bu aktörlerin tanımladıkları üretim kolları, kendi içlerinde de çeşitlendirilebilirler. Ancak bu basitleştirilmiş ayırım, agonun tasarımı için gerekli olan bilgi alanlarının farklılıklarını ve bu bilgi alanlarının nasıl bir araya geldiklerini gözlemlemek için yeterli olacaktır. Programcılar, nicel kuralları koyan aktörlerdir. Yazarlar, metin üretirler. Tasarımcılar, görsellikten sorumludurlar.

Her üç aktörün de görev tanımı, bu basitliğe indirgenğinde, bir oyunun tasarım sürecinde kullandıkları bilgi alanları arasındaki ilişkisellik de gözden kaçacaktır. Aslında programcılar, bu kurallar aracılığıyla simülasyonlar üretirler. Ürettikleri simülasyonlar, yazarlar ve tasarımcılar tarafından üretilen temsilleri canlandırır. Yazarlar, tasarımcılar tarafından üretilen temsillerin amaçlarını belirlerler. Ayrıca bu metinlerin sayısal bir mekana aktarılabilir nitelikte olması gerekmektedir. Tasarımcılar, her seferinde yeniden üretilen benzersiz koşullara uyum sağlayan tasarımlar yapmak zorundadırlar. Verdikleri ürünler, kendi görselliklerini var eden temsiliyeti taşımanın yanı sıra, ilişkili oldukları metinleri ve kuralları da görsel mekansal bütünlükle birleştirmek zorundadır. Her üç aktör de, yaptıkları üretimin normal koşullarda deneyimlendiği boyuttan farklı, ikinci bir boyutta deneyimleneceğinin farkındadır. Programcının üretimi, oyuncunun sadece program kullanıcısı olarak kabul edilmesiyle yürütülemez. Oyuncunun ikinci kimliği, bu programın dayattığı kurallar üzerinden hesaplanacaktır. Yazarın ürettiği metin, sadece okumaya imkan tanımamalıdır. Bu metin, oyuncunun ikinci kimliğiyle yeniden yazılabilir olmalıdır. Tasarımcıların kurguladıkları görsel mekansallık, sadece izlenebilir bir ürün değildir. Oyuncular, ikinci kimliklerinin temsiliyle bu mekanı keşfederler ve de mekanla etkileşime girerler. Her üç aktör de, ortaklaşa yarattıkları gerçekliği penetre ederek, bu gerçeklik içerisinde kimliğini yeniden inşa eden kullanıcının eylemlerini ve bu eylemleri sonucu edineceği deneyimi öngörmek zorundadır.

Bu sebeplerden dolayı, oyunların mekansal özelliklerini, sadece mimarlık öğretileri üzerinden okumak ve yorumlamak mümkün olamaz. Oyun mekanında kurgulanan “yer”ler, tasarım sürecinde faydalanılan mimarlık bilgi alanının kapsamının dışında kalan bilgi alanlarının üretimleriyle de yüklenirler. Gerçek bir yapı, gerçek bir işleve sahiptir. Bu durum sanal mekanlarda da farklı değildir; oyun mekanındaki sanal yapılar da, gerçek işlevlere hizmet edecek şekilde üretilirler. Bu işlev, “oyun oynatma” işlevidir. Ancak sanal yapılar, işlevlerine hizmet eden temsillerin etkisi altındadırlar. Bu temsiller, oyuna ait olanları var etmek için, oyun dışı olanların yapısal özelliklerini taklit ederek, oyun mekanına taşır. Oyun mekanı oyuncunun oyun oynamak için kullanması gereken oyun mekaniklerini sakladığı sürece, bu mekanikler üzerinden işlevlendirilen mekanlar gerçek amaçlarını gizlerler. Oyun yapıları, gerçek yapıların sanal dünyadaki kopyaları değildir. Bu yapılar,

bambaşka amaçlara hizmet etmek üzere tasarlanırlar ve bu amaçlarını gerçek yapıların temsiliyetleriyle kurgularlar. Left 4 Dead serisi boyunca oyuncuların, zombilere karşı savaş verdikleri şehir ortamında dolaştıkları “konut” yapıları “yaşama” işlevini temsil eder. Bu “konut” yapılarının oyun hikayesini destekleyecek şekilde geçirdiği dönüşüm, bir felaket temsidir. Ancak aslında bu yapılar, zombilerle savaşıyan oyuncuların, içlerinde yollarını bulması gereken tehlikeli labirentlerdir. Bu konutların odaları, uç uça eklenmiş savaş alanlarıdır. İçlerindeki mobilyalar, arkasına siper almak için işlevlendirilen veya oyuncuların yolunu keserek, onları yavaşlatan engellerdir [Şekil 6.1].



Şekil 6.1 : Left 4 Dead – “No Mercy”, ilk bölümde “mutfak”.

Görünüşlerinin ima ettiği işlevlerle hiçbir ilişkisi olmayan amaçlara hizmet eden bu araçların görsellikleri, oynanış mekaniklerinin üzerinde pek az etkiye sahiptir. Oyuncuların avatarları aracılığıyla üzerinde dolaşabildikleri oyun zemini, oyun içi yapıların ve nesnelerin, temsil ettikleri gerçek nesnelerin geometrisinin sanallaştırılmasıyla oluşturulmuştur. Oyun zeminini yeniden kurgulamayan bir temsil değişikliğinin, oyun mekanikleri üzerinde hiçbir etkisi olamaz. Oyuncunun avatarının bu oyun zeminiyle olan fiziksel ilişkisini kuran geometri, simülasyonları çalıştıran sayısal veriler bütünüdür. Ancak bu geometrilerin görsel özellikleri, simülasyonları etkileyemez. Oyun mekanında bir “masa”nın “ahşap” olarak betimlenmesiyle, “çelik” olarak betimlenmesi arasında hiçbir farklılık yoktur. Oyun içi nesnelerin davranışları, üç boyutlu ortamda yer kaplayan modeller ve bu

modellere atanan, programlanmış değerlerle mümkün olur. Aynı geometrik özelliklere sahip olan iki binadan birinin “hastane”, birinin de “okul” olması arasında nicel bir farklılık gözlemlenemez. Sayısal veriler değişmediği sürece görsellik, oynanışı nicel olarak etkileyemez. Görsellik, oynanışın ancak niteliğini değiştirebilir.

Görsellik, oyuncuların somut bağlamlara sahip bir oyun deneyimi yaşamasını sağlayan temel unsurdur. Anlatısı olan oyunlar, bu anlatıyı inşa eden temsilleri gerektirirler. Bu temsiller, hikayeyi oluşturur, ortamı tamamlar ve oynanışı düzenler. Oyun mekanındaki bir yapının “okul” veya “hastane” olması, hikayenin bir parçasıdır. Oyuncuların bu yapılarla kurabildikleri etkileşimin düzeyinden bağımsız olarak görselleştirilen yapılar, bu yapılara atfedilen nitel özelliklerin ilişkili olduğu bütün algıları da, oyuncu üzerinden oyun mekanına çağırırlar. Tasarımcılar, oyuncunun oyun mekanını nitel olarak yorumlamasını beklerler. Bu yorumlama süreci, hikayeyi anlamlı kılan temsiliyetlerin zihinsel inşasıdır. Bu zihinsel inşa, oyuncunun nicelikli oyun mekaniklerini kullanması için nitel sebepler sağlar. Oyun içi yapılarla etkileşime giren oyuncular, bu yapıların tutarlı olması yönünde beklenti geliştirirler. Oyunun hikayesinde gözetilen detay miktarı arttıkça, bu hikayenin yer aldığı oyun mekanının, temsil ettiği gerçek mekanlardan kopuk işlev şeması dikkat çekmeye başlar. Oyun zeminini üreten geometrilerin görsellikleri, bu geometrilere atanan temsiller üzerinden anlamlandırılır. Oyun mekanikleri karmaşıklaştıkça, bu mekaniklere “giydirilen” görsel mekansal “kılıf”ın tutarlılığı ve bütünlüğü sağlanmalıdır.

Örnek olarak, oyuncunun arkasına siper alabileceği bir geometrinin görselliği sayısal bir anlam taşımasa bile, bu görsellik oyun mekanını nitel olarak anlamlandıracaktır. Oyuncunun siper almak için kullandığı geometri, bir “konut mutfağında” [Şekil 6.1], “yemek masası” olarak temsil edilebilir. Ancak aynı işlevi gören bir geometri, oyuncu “sofağa” [Şekil 6.2] çıktığında “yemek masası” olmaya devam edemez. Oyuncunun, oyun mekanikleri etrafında kullanması için işlevlendirilen bu geometri, oyun mekanının hikayesinin tutarlılığını zedelemeyecek bir görsellikle temsil edilmelidir. Anlatı ölçeği ile düzenlenen oyun mekanlarında, oyun mekaniklerine hizmet etmek üzere programlanan dinamik ve statik oyun nesnelere, hem bu işlevlerini koruyan hem de işlevlerin varlığını saklayan hem de işlevlerin tasvir edilen gerçeklikle örtüşmesini sağlayan görselliğin kurgulanmasıyla tasarlanırlar.

Oyuncu için “yemek masası” nesnesi, pek ala bir “siper” olabilir. Yemek masası, siper olarak kullanılabilir gibi gözüktüğü sürece, taşımak üzere programlandığı işlevin oyuncu tarafından keşfedilmesine de olanak sağlayacaktır. Oyuncu, silahlı bir çatışmada arkasına saklanabileceği siperin ne gibi özelliklere sahip olması gerektiği konusunda az çok fikir sahibidir. Temsiller, inşalarında referans alınan somut gerçeklerle ilişkilendirilen işlev parametrelerin, oyun mekanında çağrıştırdığı nitelikler ile anlamlandırılırlar. Bu temsillerin inşasında kullanılan her türlü nitelikli veri, bu verileri çağrıştıracak sebep sonuç ilişkilerinin de simüle edilmesini gerektirir. Camdan yapılmış bir masa, silahlı çatışmada siper olarak kullanılamaz. O zaman bu nesnenin oyun içindeki temsilini yöneten simülasyon da, “cam masanın” silahlı çatışma temsilinde kullanılmasını imkansızlaştırmalıdır. Veya masa, “cam” olmamalıdır. Oyuncu, oyun içi işlevleri olan, programlanmış nesnelere kendi başına keşfeder ve amaçlandırır. Oyun mekanının gerçek işleviyle, ima edilen işlevin arası açıldıkça, “yemek masası”nın siper olarak kullanılabilmesinin ima edilmesi, oyunun hikayesinin bütünlüğünü tehlikeye atan bir unsura dönüşür. Oyuncu, oyun oynadığının bilincindedir, ancak kontrol ettiği karakterler “oyun oynamaz”. Bu karakterlerin ait oldukları kurmaca dünya, oyuncu için bir “oyun mekanı” olsa bile, karakterler için “gerçek mekan” olmalıdır.



Şekil 6.2 : Left 4 Dead – “No Mercy”, ilk bölümde “sokak”.

Oyun zeminini var eden büyüklü küçüklü oyun nesnelere, bu geometrilere atanan temsillerin oyunun geneline yayılan bir bütünlükle kurgulanması sayesinde tutarlı kalmaya devam ederler. “Yemek masası”, “mutfak”ta yer alır. “Mutfak”, “konut”un bir odasıdır. “Konut”, bir “sokak” üzerindedir. “Sokak”, bir “şehir”in parçasıdır. “Şehir” –Left 4 Dead örneğinde- Amerika’dadır. Amerika, hikayenin yer ettiği total mekandır. Hiyerarşinin en üst kademesinden başlayarak bütün “yer”ler, kapsadıkları daha küçük “yer”lerin niteliklerinin belirlenmesinde rol oynar [Şekil 6.3].



**Şekil 6.3 :** Left 4 Dead – “No Mercy”, son bölüm.

Oyunun kendi içinde anlamlı soyut oynanış mekaniklerinin, oyunun hikayesine hizmet edecek bir biçimde görselleştirilmesi için temsillerin kullanılması, bu temsilleri canlandıran sanatsal faaliyetlerin bilgi alanlarını da tasarım sürecine dahil olmasını gerektirir. Oyunlar etkileşimli sanal mekanlar tanımlamanın ötesinde, bu mekanları anlamlandıran konseptler de tanımlarlar. Diğer bütün medyalarda olduğu gibi oyun medyasında da, görsel mekansal deneyim üretimi için, bu deneyimin temelini oluşturan temsillerin estetik okumalarını da tutarlı kılmak gerekir. Oyuncuları, oyun mekanındaki asıl amaçlarına ve bu amaçlara ulaşmalarını sağlayacak araçlara yönlendirmek için tasarımcılar, oyun mekanının görselliğini estetik bir problem olarak yorumlar ve çözümlerler. Latshaw, Bulletstorm’un yapım sürecinde tasarımcılarının, kırmızı rengin stereotipik çağrışımlarını yıkan bir tercih yaparak, “patlayan varil”leri yeşil renkle temsil etmeye çalıştıklarını belirtir.

(Latshaw, 2011) Ancak yapılan oynanış testleri sonucunda, oyuncuların bu varillerin “patlamaya” programlı olduklarını anlamadıkları gerçeği ortaya çıkar. Tasarımcılar, işlevlendirilmiş oyun içi nesnelere olan bu varillerin oynanışa katılabilmesi için oyunun son halinde, varilleri kırmızı renkle “kodlamak” zorunda kalırlar. *Left 4 Dead* tasarımcıları da, oynanış mekaniklerini göz önünde bulundurarak renk kodlaması ve tonlaması yapmışlardır. \* *Left 4 Dead* serisinde zombiler, oyuncu karakterlerine göre çok daha soluk renklerle karakterize olurlar. Bu farklılık, canlı renklere bürünmüş avatarlarını kontrol eden oyuncuların, karanlık ve yüksek ışık karşıtıklarının sebep olduğu gölgelerle dolu oyun mekanında birbirilerini zombilerden ayırt etmelerine yardımcı olur. Bununla beraber, zombilerin gözleri parlak sarıdır; bu sayede uzaktan seçilmeleri ve tanımlanmaları da kolaylaştırılmıştır [Şekil 6.4]. Bu “estetik öncelik” düzenlemeleri, *Team Fortress 2*'de de gözlemlenmektedir. Oyuncuların birbirilerinden farklı sınıflarda karakterler tercih ederek takım halinde savaş verdikleri çok oyunculu maçlarda, avatarların kolayca tanımlanabilir olması bir öncelik olarak belirlenmiştir. † Tasarımcılar, *Team Fortress 2*'nin “çizgi filmvari” oyun mekanını ağırlıklı olarak nötr renklerle karakterize ederken, kırmızı ve mavi takımların tanımını ön plana çıkarırlar. Karakterlerin ait oldukları takımın tanımlanmasından sonra öncelik, karakterin sınıfıdır. *Team Fortress 2*'nin seçilebilir karakterlerinin hepsi, birbirilerinden farklı vücut yapılarına ve kıyafetlere sahiptir. “Canları” (hit point) düşük olan, fakat bu açıklarını hızlarıyla, gizlenme özelliğiyle veya uzak mesafeden savaşma kabiliyetleriyle kapayan karakterler, vurulmalarını zorlaştıracak, sıkı vücutlara sahiptirler. Bununla beraber oyunun en fazla hasar verebilen karakteri, en geniş gövdeli olandır. Oyuncuların dikkatini çekmek üzere tasarlanan son bileşen de, karakterlerin herhangi bir anda kullandıkları silahtır. Her biri birden fazla silah taşıyan karakterlerin hangi silahı kullanmayı tercih ettikleri, oyuncuların söz konusu karaktere karşı belirleyecekleri taktiği etkileyen bir etmendir. Bütün bu görsel düzenlemeler, hem oynanış mekaniklerine hizmet eden hem de bu mekaniklerin rahat okunabilmesini sağlayan estetik kararlardır [Şekil 6.5].

---

\* **Valve Software**, 2008: Commentary Mode, in *Left 4 Dead*.

† **Valve Software**, 2007: Commentary Mode, in *Team Fortress 2*.



Şekil 6.4 : Left 4 Dead 2.



Şekil 6.5 : Team Fortress 2 – Karakterler.

Oyun mekanlarını oluşturan nicel ve nitel tasarım kararları, bu mekanlar ile temsil ettikleri gerçek mekanların ilişkilerini düzenler. Bir oyunun tasarım süreci, her oyunun özelinde yeni baştan kurgulanan bir pratiktir. Oyuncunun görsel mekansal deneyiminin kaynağı olan etkileşilebilir “yer”lerin tasarımına ek olarak, bu “yer”lerin anlatısını aktaran ve canlandırmasını yapan kurallar da, ait oldukları oyunların özelinde tasarlanırlar. Oyunmekanın, oyun mekanına evrildiği bu tasarım süreci, algoritmalar ve kurallar ile bunların denetlediği verilerin hep birlikte üretildiği bir pratiğe işaret etmektedir. Oyun mekanında kullanılan temsil araçlarının

kurgusunda, nitelikli bir deneyim tasarımı amaçlanır. Bu temsiller oyuncuları yönlendirirler, fikir verirler ve hikayeler üretirler. Oyuncuların, oyun mekanına ilişkin edindikleri bilgileri kullanarak eylemde bulunmalarını sağlayan oyun mekanikleri ise, nicel bir tasarım sürecinin ürünüdür. Etkileşimli sanal mekanların özelliklerinin inşası için yürütülen mimarlık pratiği, yürütüldüğü her oyun mekanı için yeni baştan düşünülür. Her oyun mekanı kendi mimari dilini, düzenini ve değerini üretir. Her oyuna özel olan oyun mekanikleri etrafında toplanan mimari uygulamalar, bu mekaniklerin ortak olarak ele alınamayacağı oyun mekanı karşılaştırmalarında anlam taşımazlar. Oyun mimarlığı, oyun ortamının dışına çıkarılmayan bir tasarım pratiği olmanın yanı sıra, birbirinden farklı oyunlar arasında geçiş yapabilecek bir pratik de değildir. Oyunlarda mimari bilgi alanı, bu bilgi alanını kontrol eden bir oyun deneyimi tasarlama pratiğiyle yönetilir. Ortak olan bilgi alanı, oyun deneyimi tasarlama pratiğidir.

Mimari üretim bilgisi, iş gördüğü oyun tasarım sürecinin amaçladığı üretim biçimine göre yeni baştan yorumlanan bir bilgidir. Öncelikli olarak bu bilgi alanı, bütün dünyevi temellerinden soyutlanır. Kendine has kuralları olan bir “evreni” görselleştiren mimarlık bilgisi, oyun mekanında bu evrene ait olan bilgi parçacıklarını gerektirmez. Fiziksel ve teknolojik sınırların yeni baştan yazıldığı oyun mekanında, teknik mimarlık bilgisinin nicel özellikleri anlamlarını yitirir. Mimarlık bilgisi çoğunlukla, bu nicelikli bilgi alanının ürettiği nitelikli ürünlerin temsillerini canlandırmak için kullanılır. Bu temsiller, örnek aldıkları yapısal özelliklerin görselliğini, bu yapısal özelliklerin tasarımını zorunlu kılan koşullardan bağımsız olarak oyun mekanına aktarırlar. Bir oyun mekanında, strüktürel gerilme hesabı yapan bir simülasyondan söz edilemiyorsa, bu oyun mekanında temsil edilen strüktürün özgün nicel özellikleri ve bu strüktürü tasarlama bilgisi, oyun mekanında anlam taşımayacak demektir. Oyunmekan, üzerine oturtulacak yapıların denetleneceği kuralların, hemen hemen sınırsız bir özgürlükle üretilmesine olanak tanır. Oyunlar, gerçek mekanları var eden kuralları taklit etmek zorunda olmayan, bağımsız simülasyonlarla var edilirler. Oyun mekanında, kendi içinde anlamlandırılabilir kurallara ek olarak, dünyevi karşılıklarını taklit eden simülasyonlar da yer alıyorsa, bu simülasyonlar, öncelikli olarak taklit ettikleri kuralları denemeye değil, temsil etmeye odaklanmışlardır.

Nitsche “oyun mimarisi”ni tartışırken, Quake 3 Arena ve Counter-Strike gibi oyunlarda, oyuncuların karşı karşıya gelip savaş verdikleri mekanları “arena” olarak isimlendirir. (Nitsche, 2008) Nitsche “arena”ları, “labirent” üzerinden inşa ettiği ikili karşıtlıkla tanımlar. “Labirent”ler, kapalı ve dar alanlarda, algıyı bozan yapısal karmaşıklıklar gösterirler. Bununla birlikte “arena”lar, çok daha serbest bir hareket imkanı tanıyan ve yüksek görülebilirlik sağlayan açık alanlardır. Nitsche’ye göre “arena”lar, karşı karşıya gelen oyunculara, içlerinde buldukları sanal mekanın yapısal özelliklerini kullanarak taktik kurma imkanı veren ve bununla beraber bir takımın diğerinden üstün olmasını engellemek adına dengeli ve adil bir oynanışın da gözetildiği savaş alanlarıdır. Nitsche, gerçek arenaların işlevlerini oluşturan mimari bilginin, oyun mekanında benzer işlevde bir sanal yapı üretmek için kullanıldığını öne sürmektedir. Ancak gerçek arenalar ile oyun içi “arena”lar arasındaki ilişkiselliğin yanılmasına yol açan benzerlik, bu yapıları var eden tasarım bilgisi değil, tasarım kriterleridir. Arenalar, Wark’un tam olarak da “oyun” heterotopyası olarak isimlendirildiği, “adil” mekanlardır. (Wark, 2007) Özellikle çok oyunculu maçların hedeflendiği oyun mekanlarında da, aynı türden bir “adalet” aranır. Oyuncuların, bir hikaye deneyimlemek için değil, birbirleriyle yenilmek için oyun oynadıkları bu mekanlarda, oyun mekanikleri nicel başarıları hesaplayacak şekilde inşa edilir. Roma arenalarını var eden mimarlık bilgisi, Counter-Strike’in veya Quake 3 Arena’nın haritalarında hiçbir anlam taşımaz. Bu haritalar, oyun mekanı dışında anlamlandırılmayacak mekaniklere hizmet etmek üzere tasarlanırlar. Roma arenasının tasarımını imkanı kılan bilgi alanı, “roketatarlı adamların” çatışmasını “adil” kılmak için gereken tecrübeyi ve bilgiyi kapsamaz. Bu bilgi, oyun özelinde üretilen bir bilgidir. Bu haritaların tasarımında karşılaşılan benzersiz sorunları çözmek için, oyunun dışında anlam içermeyecek yeni tasarım yöntemleri aranır. Tasarımcılar bu tür mekanları kurgularken, bir yandan da yaptıkları tasarımı sürekli olarak sınarlar. Oyun mekanı, hedeflenen koşullar sağlanana dek deneme-yanılma yöntemiyle yürütülen bir tasarım sürecinin ürünü olan alandır. Gerçek yapılar ise inşa edildikleri halleriyle “denenip”, istenen sonuç alınmadığında yıkılarak, bir daha inşa edilen ürünler değillerdir. Nitsche’nin üstüne bastığı benzerlik, hem gerçek mekanın hem de sanal mekanın, kendilerine ait işlevler amaçlanarak tasarlanmak zorunda oluşlarıdır. Ancak oyun mekanının işleyişinde gözetilen kriterler, gerçek mekanların işleyişindeki kriterlerle benzeşse bile, bu kriterlerin gözetilmesiyle

yürütülen tasarım süreçleri benzeşmez. Dolayısıyla özgün tasarım sürecinin var ettiği ürün, oyun mekanı içinde bir anlam taşımaz [Şekil 6.6].



**Şekil 6.6 :** Quake 3 Arena – “The Longest Yard”.

Bununla beraber Assassin’s Creed: Brotherhood, gerçek bir Antik Roma arenasını oyun mekanına taşır. Colosseum, Rönesans İtalya’sında yer ettiği haliyle, AC:B’nin “kompakt” Roma deneyiminin bir parçası olarak yeni baştan tasarlanmıştır. Colosseum’un taş hırsızlıkları yüzünden geçirdiği tarihsel dönüşümün sonucu olan ikonik asimetrisi, insanı “ezen” büyüklüğü ve yapım tekniği olan kargir strüktürün dokusu, oyunda temsil edilen yapıda da gözlemlenebilen niteliksel özelliklerdir. Bununla beraber AC:B’nin Colosseum’u, ne oyun içi ne de temsil ettiği özgün mimari işlevlerinin sebep olabileceği bir “arena” tanımına sahip değildir. Bu oyunda “Colosseum”, bir arena olarak inşa edilmiş antik bir binanın, tarih sahnesindeki belirli bir noktada var olmuş halinin temsilidir. AC:B’nin Colosseum’u, oyunun temel mekaniklerinden biri olan tırmanış ve serbest koşu hissini gerektirdiği modüler sanal mimariye izin verecek şekilde tekrar boyutlandırılmıştır. Assassin’s Creed serisi boyunca oyuncu, Şam’dan Kudüs’e, Venedik’ten Roma’ya kadar, birbirinden farklı mimari dillere sahip “şehirlerde” oyun oynar. Oyuncu, bu şehirlerin geleneksel mimari özelliklerinin rahatlıkla okunduğu tarih aralıklarının temsili olarak inşa edilen oyun mekanlarına dahil olur. Assassin’s Creed serisinin oyunlarının ortak noktası, oyuncuya yapıların cephelerindeki “çıkıntılara” tutunarak tırmanabilen, atletik karakterler üzerinden, heyecanlı bir serbest koşu deneyimi sunulmasıdır. Bu

oyunlarda oyuncu, Altair Ibn-La’Ahad ve Ezio Auditore de Firenze isimli karakterleri kontrol ederek, ait oldukları dönemlerin ve coğrafyaların geleneksel mimarlık örneklerinin, oyunun tırmanış mekaniklerine izin verecek şekilde yeniden kurgulanmış temsillerini arşınlar. AC:B’nin Rönesans Roma’sında yer eden Colosseum yorumu da, bu mekanikler etrafında dönüştürülerek sanal ortamda yeniden inşa edilmiştir. Colosseum AC:B’nin hikayesinde nitelikli bir rol oynasa da, tasarımcıların hedefledikleri, oyunculara seri boyunca alıştıkları tırmanış mekaniklerini, ikonik bir yapı üzerinde kullanma deneyimi sunmaktır. Kısacası AC:B’nin Colosseum’u, gerçek bir arenanın oyun içerisinde yeniden işlevlendirilmiş temsilidir. Bu Colosseum temsili, oyun içinde onu anlamlı kılan tasarım kriterleri itibariyle Left 4 Dead’in konut yapılarından farksızdır [Şekil 6.7].



**Şekil 6.7 :** Assassin’s Creed: Brotherhood – Colosseum.

Nitsche, oyun mimarisi ile geleneksel mimarlık bilgisi arasında kurduğu ilişkiyi tasarım kriterleri arasındaki benzerlikler üzerinden şekillendirirken, oyun mekanına ait olan “adil oyun” heterotopyasını, “arena”nın ait olduğu bilgi alanıyla temsil etmektedir. Nitsche’nin kuramsal çalışmasındaki bu temsilin, oyunlardaki temsiliyetlerden bir farkı yoktur. Bu temsilin örnek aldığı gerçekliği var eden etmenler, temsilin yer aldığı sanal gerçekliği var eden etmenlerle bir olamazlar. Half Life 2: Lost Coast’un tasarımcıları, bu gerçeğin farkındadırlar. Lost Coast’ta oyuncu, haritanın belirli bir noktasında düşmanlara karşı savaş verirken, sınırlı, ama geniş bir

mekanda hapsedilir. Tasarımcılar, oyuncunun bütün düşmanları alt edene dek içinden çıkamadığı bu yapıyı “arena” olarak isimlendirmişlerdir.\* Lost Coast’ta “arena” olarak isimlendirilen bu yapı, Nitsche’nin Quake 3 Arena ve Counter-Strike üzerinden örneklendirdiği “arena”lara bile benzemez. Bu “arena”nın tasarım kriteri, “adil” olması değildir. Lost Coast’ın tasarımcıları, oyuncuya heyecanlı bir oyun deneyimi sunmak için, tasarladıkları mekanı “zorlayıcı” bir oyun mekaniğiyle kurgularlar. Oyuncu, tek kişidir ve bununla beraber onlarca düşmanla aynı anda baş etmek zorundadır. Bununla beraber, tasarımcılar oyuncunun “kazanmasını” ister. Söz konusu “arena”nın “adil” olduğu durum, oyuncunun bu sekansı başarıyla tamamlayamaması anlamına gelmektedir. Oyuncu, sayıca üstün olan düşman kuvvetlerine karşı “epik” bir savaş verme hissini tatsa bile agonun hedefi, oyuncunun bu savaşı kazanmasını imkanı kılmaktır. Bilgisayar kontrolündeki düşman askerleri oyuncunun olduğu kadar hızlı, dayanıklı ve zeki değildirler. Bu “arena”, düşman askerlerinin oyuncu tarafından “yok edilmesi” amacıyla tasarlanmıştır. Bu “arena”, “adil oyun” amaçlamaz. Yani Lost Coast’un “arena”sı, gerçek arenaların tasarım kriterlerine son derece zıt kriterlerle inşa edilmiştir. Bununla birlikte Lost Coast’taki “arena”nın temsil ettiği mimari dil de, “arena” ifadesinin kaynağını oluşturan tarihsel örneklerden gelmez. Lost Coast’un “arena”sı, Ortodoks manastırlarını çağrıştırmaktadır. Kısacası bu temsil yapısı, ne tasarım kriterleri ne de temsil ettiği mimari referanslar bakımından, “arena” ifadesinin kaynağını oluşturan Antik Roma mimarisiyle benzeşmemektedir. Lost Coast’un tasarımcıları, düşman ile oyuncuyu birlikte hapsedtikleri açık mekan algısının çağrıştırdığı manasız benzerliği dikkate alarak, tasarladıkları benzersiz oyun mekânını “arena” olarak isimlendirmeyi tercih etmişlerdir. Lost Coast’u var eden tasarım pratikleri, ne görsellikleriyle ne de kriterleriyle, bu pratiğe yakıştırılan ismin kaynağına göndermede bulunmazlar. Lost Coast’un “arena”sıyla, gerçek bir “arena” arasındaki tek ilişki, iki farklı tasarım pratiğinin ürünlerini tanımlamakta kullanılan isimlerin ortaklığıdır. Lost Coast’un “arena”sı, bu oyun özelinde üretilmiş tasarım pratiklerinden doğan bir yakıştırma isimdir [Şekil 6.8].

---

\* Valve Software, 2005: Commentary Mode, in *Half-Life 2: Lost Coast*.



**Şekil 6.8 :** Half-Life 2: Lost Coast – Oyunun “arenası”.

Nitsche örneklendirdiği oyunların mimari özelliklerini tartışırken, bu özellikleri tartışmak için kullandığı bilgi alanını da, oyun mekanının kuralları etrafında tekrar yorumlar. Nitsche'nin “arena” örneğinde, söz konusu yapı tipi, onu var eden tarihsellikten, toplumsallıktan, ihtiyaçlardan ve de yapı tasarım ve üretim tekniklerinden soyutlanmıştır. Nitsche'nin değerlendirmelerini problemlili kılan, “arena”nın, ait olduğu evrenden soyutlanmış olması değil, tam tersi yeterince soyutlanamamış olmasıdır. Tasarım sürecinde işlevselleştirdikleri bilgi alanlarını “harcayan” oyun geliştiricileri, bu bilgi alanlarını istedikleri gibi parçalamakta da özgürdürler. Temsil mekanlarının, hem ait oldukları dünyada hem de yeniden anlamlandırıldıkları başka medyalarla tetikledikleri bilgi üretimi, isteğe göre parçalanarak, yeniden işlevlendirilebilir. Oyunlar, nicel verilerin deneyini yapmak zorunda olmadıkları gibi, nitel verilerin de sanal kopyalarını üretmek zorunda değildirler. Erişime açık bilgi alanlarının sadece bir kısmına ihtiyaç duyulan oyun deneyimi tasarımı pratiğinde, bu bilgi alanlarının bütünlüklerini korumak için hiçbir sebep bulunmamaktadır.

Oyun tasarım sürecinin üç baş aktörünün parçaladığı bilgi alanları, oyun deneyimi üretmek için yeniden bir araya getirilir. Bu sebepten dolayı oyunlar, başka medyalar özelinde yapılan üretimlerin örnek alınmasıyla üretilebilen, ancak üretimleri sonunda

da bu medyalar üzerinden örneklendirilemeyen medyalardır. “Oyun” ve “piyes” deneyiminin bir arada amaçlandığı agon, bir araya geldiklerinde oyun mekanını oluşturan temsilleri resmeden bir siber uzay aracıdır. Ve agon, oyunlara özeldir. Onu var eden bilgi alanları, kuramsal bir “geri dönüşüm” sürecine tabi tutulamazlar. Agon, tasarlandığı amaca yönelik, son derece özgün bir kullanım süreci betimlediği gibi, bu sürecin de aynı özgünlükte yorumlanmasını ve değerlendirilmesini gerektirir. Oyun programının ham halinin, kullanıcının etkileşimi sayesinde –o kullanıcı özelinde- bütünlük ve tutarlılık kazanan bir deneyim aracına dönüşmesini sağlayan, agondur. Her kullanıcı için ve de her seferinde yeni baştan kurgulanan ve anlamlandırılan bir siber uzay olan oyun, bu siber uzayın işlevi olan agonun üretilmesi ve değerlendirilmesi için kendine has bir bilgi alanına ihtiyaç duyar. Oyunlarda “oyun” ve “piyes”, tekrar tekrar üretilen, yeni baştan “kaydedilen” ve de “kaydedildiği” anda tüketilen deneyim biçimleridir. O halde “oyun” ve “piyes” deneyimini “kaydeden” agon, onu inşa eden bilgi alanını da isimlendirmelidir. Bu bilgi alanı, “agonografi” olmalıdır.

## **6.2 Sonuç: Oyunlar ve Mimarlık**

Oyunlarda mimari üretim, hatalı çıkarımlara sebep olabilen, sorunlu bir tartışma konusudur. Nasıl sinema ve mimarlık bilgi alanlarını ortaklaşa ele alan bir tartışmada, bu bilgi alanlarından birinin, diğerini nasıl araçsallaştırdığının gözetilmesi, tartışmayı yönlendiren bir bakış açısı tanımlıyorsa, agonografik pratikler ile mimarlık pratikleri arasındaki ilişkiselliğin sorgulanacağı bir tartışmayı da, benzer bir bakış açısı tercihiyle yönetmek gerekir. Oyunlar, temsiller aracılığıyla işlevlendirdikleri simülasyonların, deneylere hizmet etmeye müsait yapıları yüzünden, bu simülasyonlar aracılığıyla görselleştirilen sanal mekanların kuramsal zeminler arasında da karışıklığa sebep olur. Oyun oynatma amacını taşıyan mekan – oyun mekanı- mimarlık bilgi alanıyla değil, bu alanı yeniden yorumlayan agonografik bilgi alanı aracılığıyla üretilir. Söz gelimi oyun oynatma işlevi yerine, tasarım denemesi veya sunum amacı gözetilerek görselleştirilen sanal mekan da, agonografik bilgi alanıyla değil, bu alanı yeniden işlevlendiren mimarlık bilgi alanıyla üretilmiş olur.

Agonografik üretime katılmak adına mimarlık bilgi alanı yıkılıp yeniden yapılandırıldığında ortaya çıkan sonuç, nasıl mimari bir üretim olarak görülemiyorsa; agonografik bilgi alanının parçalanıp, mimari üretime katılmak üzere yeniden işlevlendirilmesi de, bir oyun deneyimi olarak görülemez. Sayısal tasarım araçlarıyla yürütülen mimarlık pratiğinde, üretimin kuramsallığı yeniden yazılmaktadır. Ancak bu yazın, kullanılan araçları doğuran bilgi alanlarına değil, bu araçların yeniden anlamlandırıldıkları mimarlık bilgi alanına ait olacaktır. Oyun oynatma amacı güdülerek üretilmiş simülasyonlar, tasarım görselleştirmesine elverişli yapıları sayesinde, gerçek zamanlı canlandırmalar üretmek amacıyla kullanılabilirler. Mimarlık pratiği, oyun mekanının bir parçası olarak işlevlendirilen simülasyonları yeniden amaçlandırır, bu amaçlara hizmet eden oyun motoru, bir sayısal tasarım aracı olarak kullanılıyor demektir. Bu noktada oyun programı, AutoCAD, Maya, 3DS Max ve benzeri görselleştirme araçlarından farksız kılınmış olur. Bu araçlar, hizmet ettikleri tasarım ve üretim pratiklerinin gereksinimleri üzerinden anlamlandırılan bilgisayar programlarıdır. Oyun motorunun aynı amaçla kullanılabilir olması, üretildiği özgün amacı var eden bilgi alanını bağlamaz.

Bununla beraber, oyun mekanlarında deneyimlenen “yer”leri, mimari eserler olarak ele alamayız. Ortada bir “eser” varsa, bu oyunun bütünüdür. Oyunun bütünü, üretimini imkanı kılan bütüncül bilgi alanı aracılığıyla inşa edilir. Yani “eser”, agonografik bir eserdir. Mimarlık bilgi alanını araçsallaştıran agonografik üretim, bu bilgi alanı aracılığıyla var edilen ürünlerin temsillerini yaratır. Bu temsiller, sadece mimarlık bilgisi kullanılarak anlamlandırılmayacaklarından dolayı, “mimari eserler” olarak da görülemezler. Bir “eser” olarak oyun, mimari üretim tekniklerinden ve mimarlık bilgisinden faydalanılarak üretilse dahi, üretim süreci, hem başka bilgi alanlarının hem de bu üretimin yapıldığı özgün ortamın üretim teknikleri dikkate alınarak yürütülür. Değerlendirme süreci de, üretim sürecinde yapılandırılan bilgi alanı kompozisyonunu gerektirmeye devam edecektir. Bu kompozisyonun bir parçası haline gelmiş, herhangi bir bilgi alanını, “eser”in ele alındığı bir tartışmadan “çekip çıkarmak” veya “izole etmek” mümkün değildir.

Agonografi ve mimarlık, birbirilerini kapsayan bilgi alanları değildir. Bu bilgi alanları, karşılıklı olarak birbirilerini parçalar ve kendi kapsamlarını yeniden inşa ederler.



## KAYNAKLAR

- Aarseth, E. J.**, 1997: *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, The John Hopkins University Press, Baltimore, USA.
- Au, A.**, 02/03/2010: “Misadventures in Role-playing”, in *The Escapist*, ([http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue\\_243/723](http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_243/723) 1-Misadventures-in-Role-playing), Eds. Butts, S., Arendt, S., Tito, G., alınma tarihi 05/05/2011.
- Barmanbek, B., Fidaner, I. B., Merlin'in Kazanı**, 2009: Dijital Oyun Kültürü Sözlüğü, in *Dijital Oyun Rehberi – Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu*, p.349-367, Eds. Binark, M., Bayraktutan-Sütcü, G., Fidaner, I. B., Kalkedon Yayınları, Istanbul, Turkey.
- Burch, A.**, 31/03/2009: “String Theory: The Illusion of Videogame Interactivity”, in *The Escapist*, ([http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue\\_195/591](http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_195/591) 0-String-Theory-The-Illusion-of-Videogame-Interactivity), Eds. Butts, S., Arendt, S., Tito, G., alınma tarihi 05/05/2011.
- Cook, M.**, 09/03/2010: “Stumbling Through *Mirror's Edge*”, in *The Escapist*, ([http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue\\_244/726](http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_244/726) 1-Stumbling-Through-Mirrors-Edge), Eds. Butts, S., Arendt, S., Tito, G., alınma tarihi 05/05/2011.
- Croshaw, B.**, 07/02/2008: “Zero Punctuation: Web Comics”, video review in *The Escapist*, (<http://www.escapistmagazine.com/videos/view/zero-punctuation/108-Webcomics>), Eds. Butts, S., Arendt, S., Tito, G., alınma tarihi 05/05/2011.
- Croshaw, B.**, 08/06/2010: “Extra Punctuation: The Common Mistakes of Horror Games”, in *The Escapist*, (<http://www.escapistmagazine.com/articles/view/columns/extra-punctuation/7658-Extra-Punctuation-The-Common-Mistakes-of-Horror-Games>), Eds. Butts, S., Arendt, S., Tito, G., alınma tarihi 05/05/2011.
- Croshaw, B.**, 09/03/2010: “Extra Punctuation: Interactivity”, in *The Escapist*, (<http://www.escapistmagazine.com/articles/view/columns/extra-punctuation/7268-Extra-Punctuation-Interactivity>), Eds. Butts, S., Arendt, S., Tito, G., alınma tarihi 05/05/2011.

- Croshaw, B.**, 24/08/2010: “Extra Punctuation: Don't Use The Word ‘Gamer’”, in *The Escapist*, (<http://www.escapistmagazine.com/articles/view/columns/extra-punctuation/8031-Extra-Punctuation-Dont-Use-the-Word-Gamer>), Eds. Butts, S., Arendt, S., Tito, G., alinma tarihi 05/05/2011.
- Dovey, J., Kennedy, H. W.**, 2006: *Game Cultures – Computer Games as New Media*, Open University Press, New York, USA.
- Ebert, R.**, 16/04/2010: “Video games can never be art”, blog entry in *Roger Ebert's Journal*, *Chicago Sun Times*, ([http://blogs.suntimes.com/ebert/2010/04/video\\_games\\_can\\_never\\_be\\_art.html](http://blogs.suntimes.com/ebert/2010/04/video_games_can_never_be_art.html)), alinma tarihi 05/05/2011.
- Eskelinen, M.**, 2001: “The Gaming Situation”, in *Game Studies, The International Journal of Computer Game Research*, Vol 1, Issue 1, July 2001, (<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>), Eds. Aarseth, E., Eskelinen, M., Ryan, M., Tosca, S., alinma tarihi 24/04/2011.
- Frasca, G.**, 2003: Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology, in *The Video Game Theory Reader*, p.221-236, Eds. Wolf, M. J. P., Bernard, P., Routledge, London, Great Britain.
- Latshaw, T.**, 15/03/2011: “Green Barrels Don't Explode”, in *The Escapist*, ([http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue\\_297/8712-Green-Barrels-Dont-Explode](http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_297/8712-Green-Barrels-Dont-Explode)), Eds. Butts, S., Arendt, S., Tito, G., alinma tarihi 05/05/2011.
- Mcdougall, J.**, 02/03/2010: “Guerilla Warfare”, in *The Escapist*, ([http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue\\_243/7233-Guerilla-Warfare](http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_243/7233-Guerilla-Warfare)), Eds. Butts, S., Arendt, S., Tito, G., alinma tarihi 05/05/2011.
- Morris, S.**, 2002: First-Person Shooters – A Game Apparatus, in *Screeplay – Cinema/Videogames/Interfaces*, p. 81-97, Eds. King, G., Krzywinska, T., Wallflower Press, London, Great Britain.
- Murray, J. H.**, 1997: *Hamlet on the Holodeck – The Future of Narrative in Cyberspace*, The MIT Press, Massachusetts, USA.
- Nitsche, M.**, 2008: *Video Game Spaces – Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*, The MIT Press, London, England.
- Plante, C.**, 21/12/2010: “Hard-Earned Victories”, in *The Escapist*, ([http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue\\_285/8460-Hard-Earned-Victories](http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_285/8460-Hard-Earned-Victories)), Eds. Butts, S., Arendt, S., Tito, G., alinma tarihi 05/05/2011.

- Portnow, J., Floyd, D., Theus, A.**, 28/10/2010: “Extra Credits: Symbolism 101”, video discussion *The Escapist*, (<http://www.escapistmagazine.com/videos/view/extra-credits/2264-Symbolism-101>), Eds. Butts, S., Arendt, S., Tito, G., alınma tarihi 05/05/2011.
- Staebell, B.**, 05/05/2009: “A Griefer’s Life for Me”, in *The Escapist*, ([http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue\\_200/603-3-A-Griefers-Life-for-Me](http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_200/603-3-A-Griefers-Life-for-Me)), Eds. Butts, S., Arendt, S., Tito, G., alınma tarihi 05/05/2011.
- Tavinor, G.**, 2009: *The Art of Videogames*, Wiley-Blackwell, West Sussex, United Kingdom.
- Tito, G.**, 26/02/2011: “Product Placement in *Homefront* Is About Verisimilitude”, in *The Escapist*, (<http://www.escapistmagazine.com/news/view/108062-Product-Placement-in-Homefront-Is-About-Verisimilitude>), Eds. Butts, S., Arendt, S., Tito, G., alınma tarihi 05/05/2011.
- Tong, W. L., Tan, M. C. C.**, 2002: Vision and Virtuality: The Construction of Narrative Space in Film and Computer Games, in *Screeplay – Cinema/Videogames/Interfaces*, p. 81-97, Eds. King, G., Krzywinska, T., Wallflower Press, London, Great Britain.
- Wark, M.**, 2007: *Gamer Theory*, Harvard University Press, London, England
- Yeşilbaş, A.**, 16/12/2008: “When I Was a Sex Goddess”, in *The Escapist*, ([http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue\\_180/557-2-When-I-was-a-Sex-Goddess](http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_180/557-2-When-I-was-a-Sex-Goddess)), Eds. Butts, S., Arendt, S., Tito, G., alınma tarihi 05/05/2011.



## **ÖZGEÇMİŞ**

**Ad Soyad:** Memduh Can TANYELİ

**Doğum Yeri ve Tarihi:** 04 Ağustos 1985

**Adres:** İstanbul

**Lisans Üniversite:** Yıldız Teknik Üniversitesi, Mimarlık Bölümü